
#258
PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS
POWER UNLIMITED
NEDERLANDSE GAMES VEROVEREN DE WERELD
STAR WARS CELEBRATION
WARGASM VOOR WOUTER!
16 DIKKE GAMES ZONDER DOOS
PSN DIGITAL SHOWCASE
PROJECT CARS
KING OF THE ROAD?
GTA V OP PC
DE ULTIEME VERSIE!
THE WITCHER WILD HUNT
PLUS: CHARACTER SPECIAL MORTAL KOMBAT X • DE COMEBACK VAN STAR WARS: BATTLEFRONT • PURETRO OVER NEW YORK • FOCUS OP MULTIPLAYER IN RAINBOW SIX: SIEGE • THE CURSE OF MONKEY ISLAND IS HET GAME-MONUMENT VAN NINO • GODZILLA: THE GAME WORDT GROOTS • GRADDUS GEEFT VASTGEROESTE GAMESERIES EEN SPUITJE OLIE • DE METROIDVANIA'S ZIJN TERUG • JURJEN BEDENKT MOBIELE GAMES VOOR NINTENDO • WAAROM GAMERS DIT NAJAAR WÉL KUNNEN GENIETEN • PU-REDACTEUREN TEKENEN DOODENGE EINDBAZEN • DE MEEST MEMORABELE GAMEQUOTES EVER • EN NOG VEEL MEER...


A Must See Next Generation RPG | GAMEINFORMER
OVER 200 AWARDS
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD-ROM
The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2015 Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S. Marketed, manufactured and distributed by Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.
CD PROJEKT RED
BANDAI NAMCO Entertainment


THEWITCHER.COM
/THEWITCHER
/WITCHERGAME
/WITCHERGAME
PC
PS4
XBOX ONE
THE WITCHER WILD HUNT
18

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

Star Wars speelt een grote rol in dit nummer. Niet alleen liep 'Warsie Wouter' twee dagen met fotocamera en nat slipje rond op de Star Wars Celebration in Anaheim, ook maakte hij uitgebreid kennis met Star Wars: Battlefront, een game waar zelfs niet-Star Wars liefhebbers reikhalzend naar uitkijken.

Pag. 022

INHOUD


Pag. 024


Pag. 026


Pag. 062


Pag. 027


Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL



VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: 023-5364401.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

HOOFDPIJNDOSSIER



Het maken van een (papieren) magazine over games... de industrie maakt het ons soms onmogelijk om ons werk te doen. Zo hebben we nu drie maanden op rij 'gedoe' met het coverartikel. Herinner je onze (prachtige) Ori and the Blind Forest cover nog? Die game kwam ongeveer vier dagen voor de deadline binnen en dat ging dus maar net goed. Het vorige nummer, met Guitar Hero Live? We kregen simpelweg geen beeld uit angst voor lekken, behalve het logo. Ook het feit dat we een coverstory over de game schreven, kon op weinig begrip rekenen vanuit Amerika, hoe hard het lokale Activision Benelux kantoor haar charmes en diplomatieke middelen ook in de strijd gooide. En dan dit nummer. We hebben maar liefst drie fantastische covers voor The Witcher 3 - een zogeheten splitrun - en dus drie versies van dezelfde PU. Dat worden collector items, let maar op! Maar de reviewcode van die game moest direct uit Polen komen, en die lui van CD Projekt Red zijn nogal eigenwijs. Ook dit was weer kantje boord, maar we hebben het gered. Maar niet zonder maagzuur, slapeloze nachten en de nodige hoofdpijnaanvallen. Enerzijds hoort het erbij, anderzijds zou het wel fijn zijn als het één nummertje eens een keertje iets relaxter ging. ● *Jan*



HET WAS WEER EFFE SLIKKEN!

IEMAND MOET HET DOEN

Leek Wouter met de Dutch Comic Con eind maart al zijn hoogtepunt van het jaar te hebben beleefd, ging eind april ook nog eens 'zijn' site filmfan.nl in de lucht én kreeg ie een uitnodiging om naar de Star Wars Celebration in Anaheim te gaan! Nog nooit hebben we iemand de woorden 'iemand moet het doen' met zo'n brede grijns horen uitspreken. 2015 kan voor comic verzamelaar, film liefhebber en Star Wars fan Wouter natuurlijk nu al niet meer stuk.



Samuel



Organiseerde deze maand...

... het beste karaokefeestje ooit. Ik moet nodig eens een evenementenbureautje gaan oprichten, ofzo.

Tjeerd



Ging deze maand...

... weer een rondje langs abonnees van de maand, overigens geen straf met het fraaie lenteweer. Stuur gerust een mailtje om je aan te melden, dan kom ik misschien ook eens bij jou langs!

Jurjen



Stopte deze maand...

... met het drinken van alcohol. Best lastig, gezien de hoge frequentie van feestjes en recepties in mijn leven. Maar ach, alcoholvrij bier is ook best lekker. Eh... nee, niet echt natuurlijk.

Wouter



Is deze maand...

... de trotse vader geworden van een gloednieuwe site: Filmfan.nl! Ga er snel langs, want het is net zo vet als PU(.nl), alleen dan over films en series.

Ondertussen...

Kocht deze maand...

... voor de derde keer in vijf jaar een nieuwe fiets. Hopelijk wordt deze nou eens niet gestolen of kapot getrapt.



Ed

Liet deze maand ...

... een bos haar groeien. Het was voor een bijzonder themafeest: Plastic Fantastic. Gelukkig hebben we de foto's nog.



Jan

Maakte zich deze maand alvast klaar...

... voor mijn verhuizing, begin juni. En met een gameverzameling die bij elkaar meer weegt dan de rest van het interieur, bleek dat nog een behoorlijke klus.



Graddus

JJ



Genoot deze maand...

... na zeven jaar afzien weer van een kampioenschap van mijn club. De stekelige grapjes van al die zogenaamde 020-fans op de redactie zijn weer effe stilgelegd.

Nino



Was deze maand...

... al vijf jaar samen met m'n moppie. Op naar de volgende vijftig \o/

Florian



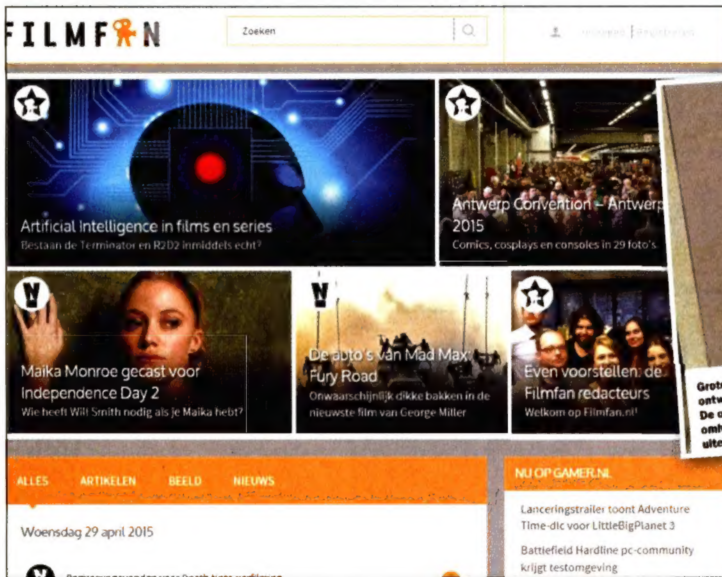
Liet deze maand...

... als vanouds 'Get over Here' door mijn speakers gallen! Heerlijk om Scorpion and friends weer onder de knoppen te hebben!

Wordt vervolgd...

ZUSTERSITE VAN PU.NL IS IN DE LUCHT!

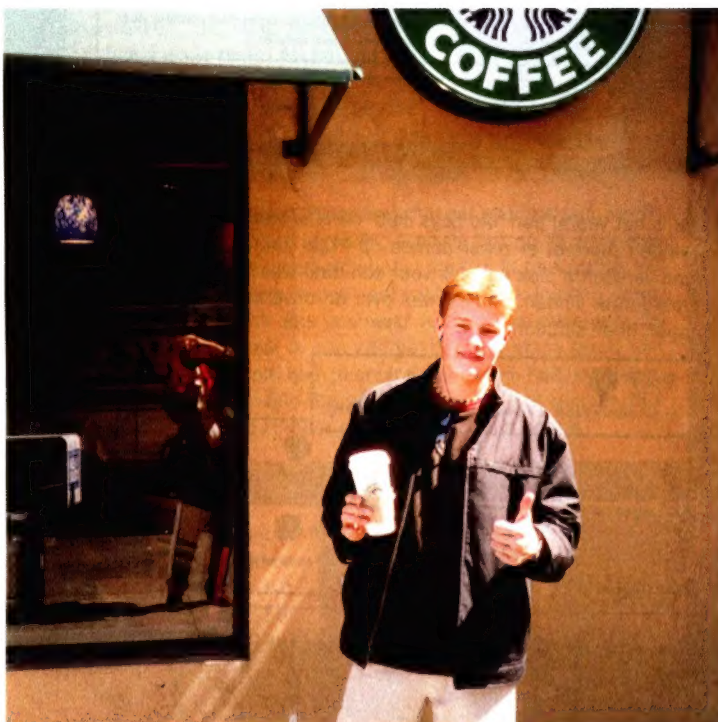
PU houdt van films en minstens zoveel van series, en velen van jullie met ons. Dus leek het Wouter niet meer dan logisch om een sectie op PU.nl in te ruimen voor artikelen over dit beeldvermaak. Maar in Wouters geboorteland, Groningen, denken ze altijd groot (omdat er veel ruimte is), dus dacht hij 'waarom niet meteen een hele site beginnen? Als je het doet, moet je het HARD doen, toch?' En dus is afgelopen maand Filmfan.nl geboren, een zustersite van PU.nl, Gamer en Inside Gamer, waar een enthousiaste crew freelancers de leukste artikelen over films en series publiceert. Eigenlijk al het goede wat je van Power Unlimited gewend bent; dus Reviews, Previews, Features, Nieuws en Trailers, maar dan over vermaak op je beeldscherm van het non-interactieve soort. Wouter en crew hebben al een flinke lading moois voor je klaargezet, dus gooi 'Filmfan.nl' snel in je browser!



A CITY THAT NEVER SLEEPS

Kijk dat kereltje nou eens staan... Herken je 'm? Inderdaad, het is onze Graddus, dertien jaar geleden tijdens een vakantie in New York, toen ie nog gewoon Willem heette.

Waarom die foto, zul je je afvragen. Nou, de PUretro van deze maand gaat over de rol van New York in de gamehistorie. En aan de hand van foto's uit z'n privé album uit 2002 gidst Graddus ons letterlijk langs de fraaiste plekken van deze metropool, inclusief twintig games waarin New York een (hoofd)rol speelt.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer vind je een special van vier pagina's over de Nederlandse gameindustrie, waarin niet minder dan een dozijn nieuwe spellen van even zovele Hollandse ontwikkelaars in het zonnetje worden gezet. Een jaar of zeven geleden was dat ondenkbaar geweest. Nederlandse developers waren toen nog schaarser dan cabaretiers met een hazenlip. Ik weet het niet honderd procent zeker, maar ik denk dat van alle genoemde ontwikkelaars in het artikel er niet ééntje in 2008 al games had uitgebracht.

Wie destijds al wél prominent aan de weg timmerde met hun Killzone franchise, was Guerrilla. Half juni 2008 gingen Jeroen en Wouter op bezoek bij het hoofdkwartier van de Amsterdammers aan de Herengracht, en dat fotoverslag heb ik graag voor jullie uit mijn Ouden Doosch gevist.

ED



Grote opluchting als het onverschrokken duo een overbekende Helghast pop ontwaart. Ze zijn gelukkig het goede kantoor binnengedrongen. De oplettende lezer ziet hoe hard Wouter zijn best doet om niet z'n duimen omhoog te steken. Het scheelde weinig of er had voor de zoveelste keer een uiterst clichématige foto in de PU gestaan.

Al snel komt men erachter dat de motion capture van Wouter volkomen onbruikbaar is omdat Killzone 2 geen zombie levels kent. Voor Arjan Brussee genoeg reden om de stoutmoedige PU-redacteuren resoluut z'n kantoor uit te kicken.

Brutaal vraagt Jeroen of ze misschien nog goodies meekrijgen, maar op dat moment wandelt Arjan alweer hoofdschuddend naar binnen om snel z'n verloren tijd in te halen. Mochten we ooit een officieel bezoek aan Guerrilla gaan brengen, weten we in ieder geval wie we dan beter niet kunnen storen.

'SPLIT RUN' PRIJSVRAAG



WIN EEN LEVENSGROTE STANDEE VAN GERALT!



Dertien jaar geleden deden we het voor 't laatst: een zogenaamde 'split run'. Dat houdt in dat je voor één nummer, twee of meerdere covers maakt. Vaak doe je dat om te kijken wat qua losse verkoop het beste werkt; bijvoorbeeld een mannelijk of een vrouwelijk character, of een bekend gamepersonage tegenover een actievolle plaat...

Dat we deze maand meerdere The Witcher 3 covers hebben gemaakt, had echter geen commerciële/marketing motieven, maar we kregen zóveel mooi coverbeeld opgestuurd én we mochten een superprijs weggeven, dus toen hebben we van één plus één maar drie gemaakt. De deal is dat je een foto van jezelf maakt met minstens twee verschillende PU covers. En als je die dan naar ons mailt, maak je kans op een bizar vette standee van Geralt! Kijk snel op PU.nl voor de details, en laat ons sowieso effe weten welke van de drie covers je het mooist vindt.

PUMMUNITY

Dagelijks lopen onze mailboxen over van jullie reacties op onze artikelen, blogs, filmpjes en andere onzin. De digitale PUmmunity bruist als nooit tevoren! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Battlefront -3

In deze PU is Wouter voorzichtig enthousiast over de reboot van Battlefront en de game houdt ook de gemoederen van de PUmmunity flink bezig. Hoewel het ons niet zal verbazen als het uiteindelijk veel mensen uit hun sokken en schoenen gaat blazen, lijkt het lijstje van een van onze moderators een nogal treurig plaatje te schetsen:

MODERATOR
Orangemic
1 dag geleden · Reageer

Ik hoop heel erg dat Battlefront goed gaat worden, maar tot nu toe hebben ze nog niet zoveel positieve punten laten zien:

	STAR WARS BATTLEFRONT II	STAR WARS BATTLEFRONT
Number of maps.	33 total. 16 planets. Plus 4 DLC maps.	8 total. 4 planets.
Number of players.	Up to 32vs32 on all modes.	Up to 20vs20, less on some modes.
Space battles?	✓	✗
Moddable?	✓	✗
DLC?	1 pack with 4 maps and 2 new heroes - $5.	5 planned DLC packs.
Campaign?	✓	✗
Galactic conquest?	✓	✗
Instant action?	✓	✗
Infantry types.	51 playable infantry types consisting of: 6 standard classes per faction (24 total), plus 8 unique faction classes, plus 19 playable hero units.	Loadouts only. 2 heroes.
Vehicle types.	37 controllable vehicles, plus 15 controllable turrets.	None are confirmed playable. It is confirmed that AT-ATs won't be playable. 5 others seen in trailers.
A.I. players?	✓	Only in one game mode.
Playable eras.	Classic and prequel.	Classic.
Release date.	November 2005.	November 2015.

Gelukkig is de PUmmunity zelfregulerend en een nuchter tegengeluid is nooit ver weg:

Sledge
23 uur geleden

Die tabel is bullshit. Er staat notabene in de ze Nachtwacht dat er sowieso MEER dan 8 maps in zitten.
Laten we nu eerst maar eens even afwachten tot we wat meer info hebben i.p.v. meteen spastisch te reageren.
Daarbij is meer niet altijd beter.

CHECK!
PU.nl/Nachtwacht230415

Date je moeder

Ohjee! Ene SW_POWN heeft besloten een datingtopic te openen op PU.nl! Dat was al een tijdje geleden, maar recentelijk kwam het weer in opspraak, wat waarschijnlijk alles te maken heeft met de lente en hormonen. Want zelfs de PUmmunity heeft daar mee te maken! De riskante onderneming wordt ingeleid met de volgende woorden:

HET DATEN TOPIC

DISCUSSION 30 09 2014
Reacties: 474 · Geschreven om: 17:55
Deel dit artikel · 0 · 0 · 8+1 0

SW_POWN

Hey! Sinds ik zelf binnenkort op mijn eerste date ga dacht ik, laat ik dit eens aanmaken.

Ik dacht, ik stel hier eens wat vragen! Zoals:
Hoe begroet je haar op de eerste date?

en

Hoe sluit je een geslaagde date af?

Je kunt hier ook verhalen van jezelf neerzetten.

Dit wordt vast niet serieus genomen, maar in het ergste geval is er een leuk trol topic bijgekomen!

Iemand die de PUmmunity een beetje kent, houdt zijn of haar hart vast als een onderwerp als dit wordt aangesneden. Maar gelukkig werd het allemaal best serieus opgepakt. Vele, wijze adviezen zijn het net op geslingerd, zoals bijvoorbeeld de volgende:

Milan92
6 maanden geleden

De meeste tips zijn al gegeven dus ik kan er verder niet veel meer op aanmerken.
Wat ik je nog wel kan aanraden is, gooi niet alles meteen op tafel. Vrouwen houden van een beetje geheimzinnigheid. Dit betekend natuurlijk niet dat je vragen moet ontwijken door opzet. Maar ga haar ook niet meteen je hele levensverhaal vertellen :)

mak9aay
6 maanden geleden

Geef haar een abbo op de pu en ze is om :)

Natuurlijk is het vooral een 'old boys club' en is er weinig vrouwelijk advies te vinden (hoewel er zeker dames op PU.nl komen!), maar het is zeker geen verkeerde plek om vlak voor een date wat laatste, bemoedigende woorden te vinden. Moet je wel over de onvermijdelijke 'je moeder'-grappen heen scrollen...

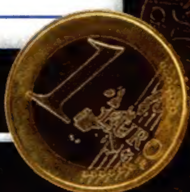
Groen
In de vakantie heb ik ook weer twee dates. Ik ben gelukkig.

1UP
Ik en mijn moeder kijken er ook erg naar uit.

Avant_La_Lettre
In ieder stadje een ander schatje.

CHECK!
PU.nl/Datentopic



ABONNEE VAN DE MAAND

BRAM FOEKENS

Het is een prachtige lentemiddag als ik het Gelderse plaatsje Afferden binnen rijd. Het is een dorpje met duizend inwoners, flink wat koeien en minstens twee schapen, want die staan me doodleuk midden op de weg op te wachten terwijl ze schaapachtig voor zich uit staren. Ik rij er maar omheen, want ik moet naar Bram, onze abonnee van de maand die in dit dorp woont.

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Bram is naar eigen zeggen helemaal 'into eSports'. De beker die hij vasthoudt, heeft hij gewonnen op de LAN X-Life met de 3 tegen 3 competitie van League of Legends.

En hij doet meer met eSports; zo heeft hij zelfs een eigen organisatie opgericht: "Ik zat bij een bepaalde organisatie maar dat beviel me niet helemaal, dus ik zocht een nieuwe. Toen dacht ik: ik begin er gewoon zelf een, kijken of ik het beter kan. Ik vind het leuk om dingen in management te doen, en omdat eSports mijn grote passie is, dacht ik van: "Hé, waarom zou ik het niet zelf proberen?'"



Bram is heel trots op z'n dikke game PC, die hij onlangs heeft geupgrade met een nieuw moederbord en i5 processor. De kast ziet er niet alleen indrukwekkend uit, hij is ook bijna niet te tillen. Lastig dus als je naar LAN parties gaat. "Ja, daar heb ik me een beetje op verkeken. De kast alleen, zonder inhoud, weegt al 14 kilo!"

Zo'n dikke PC, upgrades... Waar betaal je dat allemaal van, man?

"Ik heb geen idee eigenlijk, ik spaar het op. Ik werk elke zaterdag bij voetbalclub Victoria '25 in de kantine. Vorig jaar heb ik ook veel vakantiewerk kunnen doen, omdat ik was geslaagd voor m'n eindexamen. En dat spaar ik dan allemaal op, en als je jezelf een doel stelt, kom je er uiteindelijk wel. Kijk, en dingen als feestjes die interesseren me wat minder, dus dan hou ik meer geld over voor mijn hobby."



Bram is 18 jaar, maar heeft toch een Super Nintendo staan. "Een paar maten van mij hadden zo'n ding en ik was er nogal verslaafd aan, dus toen heb ik er zelf ook eentje gekocht. Ik ben heel erg van de oudere games én van arcades, daar ben ik echt fan van. Zo ben ik onlangs ook naar de Ton Ton Club XL geweest."

BRAMS GAME PASPOORT

Naam: Bram Foekens
Leeftijd: 18
Lid sinds: sinds 2009
PU.nl nick: Assassin966
Favo PU-redacteur: Tjeerd
Favo game ooit: Counter-Strike
Bezit: 1 PC, 4 consoles, 2 handhelds, 253 games





"Het liefst speel ik Counter-Strike, daar steek ik veel tijd in. En het ziet ernaar uit dat het nog groter gaat worden dan het al is. Als ik zelf game, kijk ik tegelijkertijd CS:GO op mijn laptop en gok ik op wedstrijden."



"Ik speel niet superveel op de PS4; ik zit eigenlijk een beetje te wachten op PlayStation klassiekers zoals Uncharted en Metal Gear Solid. The Division wil ik er ook graag op spelen."

Power Spy

● Nu GTA V ook op de PC een groot succes is, weet de Powerspy het zeker: GTA is geen game, maar een fenomeen.

● Noem maar eens één game die online lang niet werkte, bijna twee jaar uitstel kende en toch ruim dertig miljoen keer verkocht werd...

● Nu maar hopen dat niet iedereen dit 'concept' gaat volgen.

● In navolging van Bethesda gaat nu ook Square Enix een eigen persconferentie houden op de E3.

● Als het zo doorgaat, hebben we niet eens tijd meer om naar de E3 zelf te gaan.

● De Powerspy vindt het allemaal best, zo lang Square hem maar niet zestien verschillende edities van Final Fantasy voorschotelt.

● De wonderen zijn de wereld nog niet uit. JJ heeft Bloodborne uitgespeeld. En wat nog knapper is, zonder ook maar één controller te slopen.

● Om deze uitzonderlijke prestatie even in het juiste perspectief te zetten; dat is net zo bizar als Wouter die divisie 1 haalt in FIFA Seasons of Sam die een week geen seks heeft...

● Overigens wil JJ From Software via deze weg hartelijk bedanken voor het aanbieden van de patch 1.03 die de laadtijden aanmerkelijk verkortte... één dag nadat hij de game had uitgespeeld.

● JJ heeft naar eigen zeggen meer naar laadschermen zitten staren dan naar gameplay.

● SM-liefhebbers Sam en Nino hebben Bloodborne inmiddels op Platinum uitgespeeld en dat klinkt behoorlijk stoer.

● Tot je hoort dat iemand de game uitspeelde zonder ook maar één keer te levellen of andere gear te kopen!

● En een andere mafkees die Bloodborne met een Guitar Hero controller volbracht.

● Duidelijk gevalletje 'niks zinnigs te doen in het leven'.

OPUNIE

POLITICI DIE GAMEN

Nee, dit wordt niet het zoveelste verhaal over saaie sneuneuzen die gamen van de duivel vinden. Integendeel zelfs.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

We troffen afgelopen maand opeens een oude foto aan van de Amerikaanse presidentskandidaat en oud minister van buitenlandse zaken Hillary Clinton, relaxed spelend op een Game Boy. En dat zette ons aan tot een speurtocht met de vraag of er meer politici games spelen of dat ze inderdaad altijd zonder enige eigen ervaring hun achterhaalde meningen verkondigen over onze hobby.

Die zoektocht viel niet tegen. Okay, het is nu niet dat Rutte en Samson hun onderlinge geschillen via een potje Mortal Kombat X uitvechten of dat er standaard op vrijdag een LAN wordt opgesteld bij de vrijmibo op het Binnenhof, maar we vonden genoeg (inter)nationale politici zoals Zypries (Duitse minster), Mitterand (Franse minister) en Sturgeon (Engelse minister) die allemaal wel eens een game bleken aan te raken. De ene wat meer pro dan de ander, maar toch. Met als uitblinkers onze eigen oud minister van Financiën Zalm die fanatiek flippert en zich ook graag onderdompelt in een goede RTS en de Griekse minister van Financiën (met afstand de meest kutte baan ter wereld op dit moment) Yanis Varoufakis, die gewoon bij Valve gewerkt heeft. Was hij daar maar gebleven, want wij hebben het idee dat Valve momenteel meer geld verdient dan heel Griekenland...







"Waarom gebruik je de vijftig of zestig miljoen dollar die één AAA-game kost niet om tien of twintig kleinere titels te financieren? Misschien zit er wel een Markus Persson tussen die de volgende Minecraft maakt."



Thomas Mahler, die met z'n Moon Studios de indiehit Ori and the Blind Forest maakte, geeft de grote jongens gratis advies.



Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?



HET VOELDE ALS VREEMDGAAN, EN GOD STRAFTE ONMIDDELLIJK

Het zal jullie niet ontgaan zijn dat ik nogal eens met KLM van A naar B vlieg. Toch gebeurt het een enkele keer dat een uitgever de trip niet bij onze Nederlandse trots boekt, vanwege ongunstige tijden, hogere kosten, tickets die worden geboekt vanuit het buitenland en ga zo maar door. Kan gebeuren.

Maar toen ik naar Londen vloog met British Airways voor de PSN Digital Experience (zie elders in dit nummer) voelde ik al nattigheid. Het zat me niet lekker. Het voelde niet goed. Sterker, het voelde een beetje als vreemdgaan.

Enfin, de heenreis verliep probleemloos. Het event was puik. De games waren tof. Kortom; het was een prima dag. Maar toen, op de terugvlucht, was daar de toorn Gods.

Een British Airways steward morste water over het toetsenbord van mijn MacBook Air en deed alsof ie het niet merkte. Ik schreeuwde het uit, maar hij hoorde niks. Ik vroeg om servetjes en ging demonstratief mijn toetsenbord deppen. De man was blind en doof tegelijk. Bij thuiskomst heb ik nog een paar mailtjes naar Ed getikt en leek er niks aan de hand, maar de volgende ochtend... was mijn toetsenbord fucked up! Als ik een zin wilde tikken, kwam er iets uit als 'ikdte/// wil///een//zin989/tikken'.

Lang verhaal kort: reparatiekosten: 272 euro. Claim ingediend bij BA en tot op heden nog niks van gehoord. Ik weet één ding zeker: ik vlieg voortaan met KLM of ik vlieg niet!







Ja, Gabe, zolang je geen Half-Life 3 maakt, maken wij je belachelijk in games.



twitter.com/janmeijroos

WAAR BLIJVEN DE WO II SHOOTERS?

De nieuwe Call of Duty: Black Ops III ziet er veelbelovend uit, althans als we de verhalen van onze collega's van Insidegamer mogen geloven die recent in LA met de game aan de slag mochten.

Maar ik had stiekem best wel zin gehad in een World at War II. Ik denk dat het tijd is dat de speluitgevers WO II weer een hoofdrol geven. Bethesda doet dat nog een beetje in haar singleplayer DLC The Old Blood die de deadline van deze uitgave net niet haalde (zie voor de review PU.nl/WolfensteinOldBloodReview), maar dat is het dan ook wel.

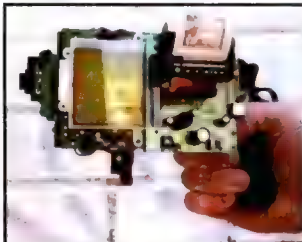
Van Ubisoft hoeven we voorlopig geen reboot van Brothers in Arms te verwachten. En ook andere uitgevers lijken zich niet meer aan WO II te willen branden.

Hoe cool zou het zijn als EA en DICE een reboot zouden maken van Battlefield 1942? Volgens mij zou dat als een malle verkopen. En hetzelfde geldt voor World at War (zie screen). Mensen smachten weer naar een Tweede Wereldoorlog shooter; het hoeft niet allemaal alleen maar modern/semi-futuristisch te zijn.

En je zult zien dat als een van de grote uitgevers (Activision, EA, Ubisoft) het durft te doen, de rest ook weer zal volgen. Vraag is: wie is de eerste? Want ooit, ooit zal het er echt weer van komen...







Creatief met Game Boy, gun en printer...

SUPER MARIO 30 JAAR!

EN MEER CIJFERS OVER MARIO

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Het is dit jaar alweer dertig jaar geleden dat de allereerste Super Mario Bros. verscheen. Sindsdien is Mario altijd relevant en toonaangevend geweest in de videogame-industrie, en dat is een knappe prestatie voor een toch best wel lullig personage met een tuinbroek en een foute snor. Over de omvang van zijn taille gaan we het vandaag niet hebben, maar wat de omvang van Mario's carrière betreft, schetsen onderstaande cijfers een imposant beeld.

19

Het aantal officiële platformspellen van Nintendo waarin Mario de hoofdrol speelt.

40

Het aantal Kb dat de allereerste Super Mario Bros. uit 1985 groot was. Dat is minder dan het gemiddelde Word-document van tegenwoordig.

207

Het totaal aantal games waarin Mario is verschenen. Inclusief zijn uitstapjes naar vechtarena's, kartbanen, voetbalvelden en ziekenhuizen.

128

Het aantal Mario's dat verscheen in de demo Super Mario 128 die tijdens Space World in 2000 werd getoond. Deze demo vormde een vertrekpunt voor de ontwikkeling van zowel Pikmin als Super Mario Galaxy.



240.000.000

Het aantal verkochte exemplaren van alle games in de Mario franchise, waarmee dit de succesvolste videogame franchise ter wereld mag heten.

125

Het aantal weken dat het wereldberoemde Mario muziekje van componist Koji Kondo aaneengesloten in de Billboard Ringtone Charts stond.

7

Aantal records dat op Mario's naam staat in het Guinness Book of World Records, inclusief 'best verkochte videogame ooit'.

"Denk jij dat mensen die vandaag de dag tv kijken, überhaupt weten wat eSports is?"



Kim Phan, hoofd eSports Blizzard, sneert even naar de fossiele tv wereld.

Power Spy

- Meest bizarre aspect van Bloodborne is het mysterie van de deur die gesloten is en blijft, helemaal beneden in de kathedraal.
- Waar alle deuren in deze game open kunnen, doorgaans om shortcuts naar de eindbaas te openen, daar blijft deze, wat je ook doet, muurvast in het slot zitten.
- Er werden talloze discussies op fora gevoerd (alsof er geen belangrijkere dingen in de wereld gebeuren) waarin honderden gamers hun hoofd braken over deze geheimzinnige gesloten deur. Zonder resultaat.
- Blijkbaar is From Software gewoon vergeten het slot van de deur te halen.
- Dat heet nog eens een bug optimaal benutten.
- Tot nu toe is de deur ook nog niet open gepatched.
- Microsoft heeft excuses aangeboden omdat ze PC-beelden van The Witcher 3 aanboden als Xbox One beelden.
- De Xbox One is toch een verkapte PC?
- Als iedereen zijn games dit najaar gaat uitstellen, waarom skippen we dan gewoon het hele najaar niet en gaan we na de herfst meteen over naar de lente?
- De meesten van ons zitten toch niet op Kerst en kou te wachten. En Zwarte Piet kan ook al niet meer...
- Ter compensatie van al dat uitstel komen er momenteel zoveel remastered games uit, dat de Powerspy zich afvraagt of de redactie van PU nu ook het recht heeft om hun oude reviews te remasteren.
- Ed is in ieder geval voor. Die teksten heeft hij immers al binnen.
- Door het uitstellen van toppers als Uncharted 4 en The Legend of Zelda gaan we, als we de geruchten mogen geloven, vooral veel indiegames op de E3 zien.
- Als er meer indies uitkomen dan Triple A's, wie is er dan de indie?

Power Spy

● Bij de PU is inmiddels zoveel Mortal Kombat X gespeeld dat men geen hol meer aan de UFC vindt.

● Wat nou elkaar omarmen na een gevecht...

● Als de Powerspy de geruchten mag geloven, gaat EA een soort van verhaallijn in de nieuwe FIFA implementeren.

● De Powerspy vond de oude verhaallijn 'ik begin een potje tegen een ander en ik win' eigenlijk al sterk genoeg.

● En dit verhaal kun je duizenden keren beleven, en dan verveelt het nog steeds niet.

● Noem de Powerspy één verhaal in een game dat hetzelfde kan bieden.

● Patrice Désilets is de bedenker van de Assassin's Creed serie, maar hij vertok bij Ubisoft met beef.

● Désilets komt nu met een eigen game, genaamd Ancestors: the Humankind Odyssey. In de vele interviews rond deze aankondiging zegt hij geen rancune jegens zijn oude werkgever te voelen.

● Nee, daarom laat ie z'n eerste trailer beginnen met zinnen als 'na tienduizenden keren in een hooibaal gesprongen te zijn en duizenden torens te hebben beklommen is het tijd voor wat anders...'

● Nintendo is bezig met een nieuwe console waar we dus echt helemaal zip over weten.

● Vandaar dat hij 'NX' heet.

● De Apple Watch is uit en de eerste games ervoor zijn in de maak.

● En je weet wat er gebeurt als je games speelt... dan vergeet je de tijd.

● Ga dat maar eens op school of op je werk uitleggen: 'sorry, ik was op mijn horloge aan het gamen en ben de tijd vergeten...'

● De nieuwe Homefront game is uitgesteld naar 2016.

● Dat hadden ze dus ook met het eerste deel moeten doen. Wie weet was hij dan langer dan twee uur geweest.

OPUNIE

DEVELOPERS BREKEN MET PUBLISHERS

Het lijkt de laatste tijd wel een trend: zeer ervaren en succesvolle developers die breken met hun publisher en voor zichzelf beginnen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

We hadden al Peter Molyneux, Cliffy B., Jade Raymond en Kevin Levine, en afgelopen maand kwamen daar nog eens Hideo Kojima en Patrice Désilets (zie screen) bij. De laatste is de bedenker van de succesvolle Assassin's Creed serie en komt nu met zijn eigen game: Ancestors: the Humankind Odyssey, een kruising, zoals hij zelf zegt, tussen Assassin's Creed en Civilization.

Zijn deze careermoves toeval of is er meer aan de hand?

Ik denk dat het probleem vooral op het creatieve vlak ligt. Developers zijn creatieve mensen en die denken vooral in fantasieën en mogelijkheden. Een publisher denkt, even overdreven gesteld, vooral in inkomsten en uitgaven. Zij willen dus het liefst zo min mogelijk risico nemen, terwijl developers het risico juist opzoeken omdat van daaruit meestal de mooiste dingen ontstaan. En dan krijg je een spanningsveld dat bij bovengenoemde personen is ontploft.

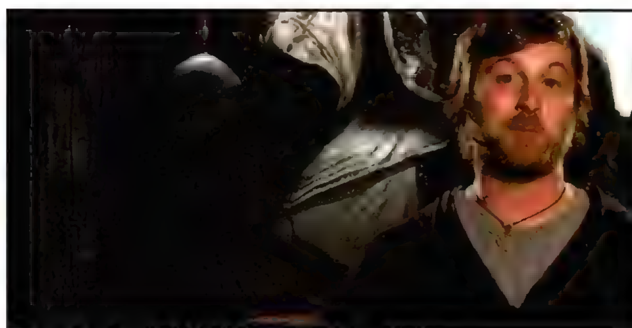
Voor zichzelf beginnen, is voor creatieven vaak de enige optie om hun dromen te verwezenlijken.

Klinkt mooi die vrijheid blijheid, maar er zit ook een addertje onder het gras: onafhankelijk zijn is cool, maar je koopt er geen brood voor. Wil je je game verkopen dan ben je toch nog vaak aangewezen op publishers. Alleen zij kunnen via marketing en hun netwerken potentiële kopers bereiken. Waardoor alle ellende weer opnieuw zou kunnen beginnen.

Ik hoop daarom dat publishers en developers wat nader tot elkaar kunnen komen, want ze hebben elkaar nodig. Een Metal Gear zonder Kojima of een Gears of War zonder Cliffy B. dat klinkt toch op voorhand al minder.

> "En vanaf dat moment maakte ik steeds weer die verschrikkelijke fout."


Peter Molyneux ziet eindelijk in dat ie altijd veel te veel beloofde



HET VALT ALLEMAAL WEL MEE, DAAR BIJ KONAMI

door **Nino**
twitter.com/ninodevries

Gamejourno's vallen de laatste tijd zo'n beetje over elkaar heen om het hardst te schreeuwen dat Konami ten dode is opgeschreven. Na de geruchten rond het ontslag van sterontwikkelaar Hideo Kojima en het annuleren van 'zijn' Silent Hills stond iedereen te trappelen om te schrijven dat Konami beter kon kappen, en toen het nieuws naar buiten kwam dat de Japanse uitgever zich had teruggetrokken van de New York Stock Exchange waren de rapen helemaal gaar.

Maar maak je geen zorgen jongens, Konami overleeft het wel. Konami is namelijk een gigantisch conglomeraat dat niet alleen MGS en PES maakt, maar ook geld verdient met health clubs, pachinko machines, anime, mobile games en nog duizend andere zaakjes.

Ook de geruchten over de ruzie met Kojima lijken overtrokken; een vogeltje fluisterde namelijk in mijn oor dat Hideo nog gewoon als freelancer bij Konami werkt en dat zijn vertrek na het opleveren van Metal Gear Solid 5 nog helemaal niet zeker is.

Natuurlijk is de game-industrie zo veranderlijk als het weer in Nederland, en is er een kans dat de situatie weer compleet anders is als je deze PU in handen hebt, maar vooralsnog valt het allemaal wel mee, en is het vooral jammer voor de fans die uitkeken naar Silent Hills.

PU SERIOUS GAMES


Man beschiet PC na error
Gelukkig voor JJ hebben we hier een strengere wapenwet





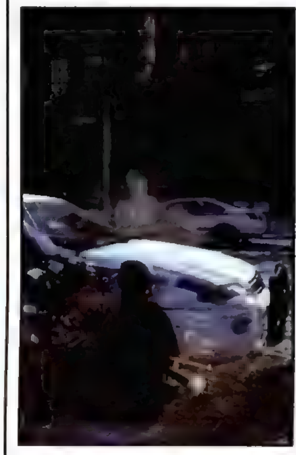
THE DIVISION UITGESTELD?

Natuurlijk heb ik enorm zin in die game, ik wil 'm liever gisteren dan vandaag, maar ik heb er gewoon niet zo'n goed gevoel over. Ik heb het over The Division. De game wordt iedere beurs (E3, Gamescom) met trots getoond, en met recht, maar in de periode tussen die shows blijft het altijd verdacht stil. Geen tripjes naar de studio, geen tussentijdse hands-on, geen nieuws over een op handen zijnde bèta...

Mijn Glazen Bol denkt dan ook dat Ubisoft de game uitstelt naar het eerste kwartaal van 2016, en ik zou ze daar nog gelijk in geven ook.

Dit is een van de meest ambitieuze games sinds lange tijd van Ubisoft en met het AC: Unity debacle (die trouwens nu weer als een tierelier loopt) nog vers in het geheugen, kan de uitgever/ontwikkelaar niet opnieuw een hortende lancering gebruiken, helemaal niet omdat het om een nieuwe IP gaat.

Ik hoop dat ik het mis heb, dat de game gewoon dit jaar uitkomt en dat ie vriend en vijand positief gaat verrassen, maar mijn Bolletje zit er nu eenmaal zelden naast. Sorry.





COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

NINTENDO BETER DAN NOOIT

Wanneer mensen vragen waarom Nintendo mijn favoriete bedrijf is, noem ik van alles. Zoals de kleurrijke werelden die alleen Nintendo lijkt te kunnen maken en waarin ik me - als iemand die ooit dankzij Mario & Zelda zín kreeg in het leven - nog meer thuisvoel dan in mijn woonplaats Assen.

De geraffineerde afwerking. Het feit dat Nintendo's grootste games vaak kloppen tot in de kleinste details, waardoor ik me als speler zo heerlijk verwend en gewaardeerd voel.

Het gevoel van avontuur in games als Zelda, Metroid, Pikmin en Mario Galaxy.

Het gevoel iets werkelijk nieuws te beleven door innovatieve gameplay twists.

Ik noem dus vooral de gevoelens die Nintendo mij als speler bezorgt. Helaas heb ik ook vaak het gevoel dat Nintendo een beetje achter de feiten aanloopt. Nu Nintendo met de Wii U dan eindelijk HD is gegaan, ben ik met terugwerkende kracht verdrietig om de games die Nintendo op de Wii nog in lage resolutie uitbracht. Dat was in de tweede helft van de jaren 2000 - dus terwijl het HD-tijdperk op andere consoles al lang begonnen was.

De twee Mario Galaxy meesterwerken zien er nog steeds super uit, maar damn, natuurlijk zouden die duizelingwekkende werelden nóg fraaier ogen in HD. En ik zou de wonderlijke, weldadig weidse werelden van Zelda: Twilight Princess en Skyward Sword ook heel graag eens in HD willen bezoeken. De Wii-versies van Metroid Prime en Pikmin kregen in 2009 bewegingsbesturing, maar natuurlijk hadden ze toen ook gewoon HD-graphics moeten krijgen.

Zijn we nog meer misgelopen door Nintendo's soms wat ezelachtige weigering met algemeen geaccepteerde trends mee te bewegen?

Nou ja, in het N64-tijdperk zijn wij als Nintendo gamers natuurlijk veel third-party support kwijtgeraakt door Nintendo's angstvallige vastklampen aan het cartridgeformaat. En in het GameCube-tijdperk hadden games als Smash Bros. Melee, F-Zero GX, Mario Kart: Double Dash!! en Animal Crossing zeker baat kunnen hebben bij online ondersteuning en eventuele DLC, maar helaas deed Nintendo in die tijd nog alsof internet niet bestond.

Waarom ik dan toch fan van Nintendo blijf? Nou, vanwege de games. En de verrassingen.

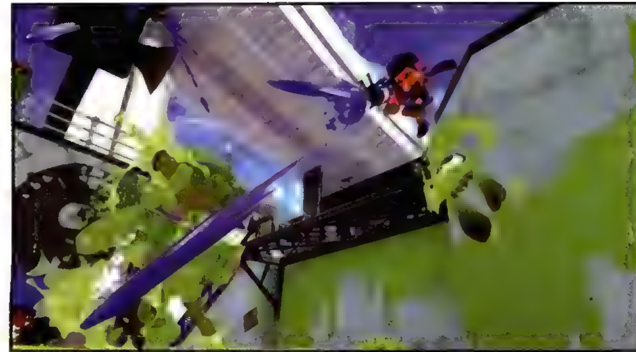
Neem nou Splatoon. Nieuwe franchise, kleurrijke werelden, geraffineerde afwerking, kloppend tot in de kleinste details, innovatieve gameplay twists, HD-graphics en verregaande online-support. Ik voel me thuis maar ook verrast, verwend, gewaardeerd en tot in mijn botten vermaakt.

En in één klap zijn alle teleurstellingen uit het verleden weer vergeten.

"VR headsets bevinden zich nog steeds in ontwikkelfase."



CFO David Wehner van Oculus zegt indirect dat een VR-bril voor consumenten er ook in 2015 niet van komt



'OUDJES' GAMEN OOK, EN HOE...

Ik ga vaak en graag naar game-events. Het organiseren daarvan is zelfs een van mijn professionele bezigheden. Het publiek dat ik daar tegenkom, is doorgaans tussen de 14 en 20 jaar. Ik keek dus wel effe vreemd op toen ik laatst een Mortal Kombat X toernooi bezocht...





Dat de groep gamers tussen 14 en 20 jaar op game-events oververtegenwoordigd is, is logisch, want deze doelgroep is doorgaans het meest fanatiek als het op gamen aankomt (leve de jeugd wanneer je bakken vrije tijd bezit).

Onlangs was ik echter aanwezig bij een Mortal Kombat X toernooi. En daar trof ik tot mijn verbazing een totaal ander 'demografisch landschap' aan. De gemiddelde leeftijd lag hier rond de dertig, met uitschieters richting de veertig. Een golf van emotie schoot door mij heen bij de aanblik van deze ingespannen gamende mannen.

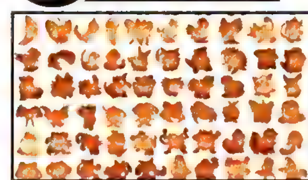
Waarom ik hier emotioneel op reageerde? (Gevoel van happiness, ik ging echt niet huilen hoor.) Jullie weten vast wel dat een deel van de oude garde bij de PU, waaronder ik, tot deze leeftijdsgroep behoort. En zo vanzelfsprekend als het voor ons is dat we volop gamen, zo vaak moeten wij ons bij leeftijdgenoten verdedigen voor onze passie. 'Gamen is toch voor jongeren?'. Niet dus! Dat bewees deze competitie wel.

Al deze gasten deden aan Mortal Kombat X mee omdat de game deel uitmaakte van hun jeugd. Mortal Kombat was toen heilig in de arcadehal. Zakkenvol knaken wierpen ze toen in die kasten. En nu was het tijd om die passie weer eens op te pakken. Gewoon omdat er bijna niks leukers is dan iemand een fikse dosis whoop ass geven. Leeftijd maakt dan geen hol uit.

Zie hier een glimp van de toekomst. De jonge ouders van nu hebben ook gegamed en zullen dat blijven doen. Omdat het gewoon tof is. En de moeders zullen niet langer tegenstribbelen ('doe niet zo kinderachtig schat') omdat ze bekend zijn met het fenomeen gamen of wie weet, zelf ook gamen.

Wat een vooruitzicht voor de kids van dit moment! Dat je straks lekker tegen je pa of ma kunt fraggen, in plaats van dat je ouders je glazig of verschrikt aankijken als je het over Call of Duty of The Elder Scrolls Online hebt.





Pokémon pannenkoeken. Bijna zonde om er stroop overheen te donderen.

Power Spy

- Guitar Hero komt weer terug. De Powerspy is benieuwd of we nu ook weer 31 DLC's opgediend krijgen.
- Hij pre-ordered in ieder geval nu al de 'Legends of Rock' Kane en Nickelback DLC.
- De meest enge demo sinds tijden, PT, gecreëerd door de makers van Silent Hill, is van PSN gehaald. Dit was vooraf al aangekondigd.
- Eindelijk durft Tjeerd, de grootste angsthaas op de redactie, zijn PlayStation weer aan te zetten als hij alleen thuis is.
- De Powerspy snapt nu ook waarom Tjeerd geen meldingen en berichtjes op zowel zijn PlayStation als Xbox One wil ontvangen.
- Hij schrikt zich lijp als zo'n berichtje opeens tevoorschijn popt.
- Het geluid op zijn mobiele telefoon staat ook altijd uit en de trilstand eveneens.
- Hoe hij dan weet dat iemand hem belt? Hij kijkt gewoon elke minuut even naar z'n scherm...
- De makers van Project Cars hebben aangekondigd dat er een vervolg komt op hun game, en dat dit vervolg Project Cars 2 gaat heten.
- Verrassend! Hebben ze op projectbasis zeker heel lang over nagedacht.
- DICE, de mensen achter de Battlefield serie hebben aangekondigd dat hun Star Wars: Battlefront geen echte singleplayer campagne zal bevatten.
- Bevatte Battlefield die dan wel?
- Geheid dat sommige gamers Battle-dit in de winkel krijgen terwijl ze Battle-dat wilden hebben.
- En dan nog een opmerking over het besmettelijke uitstelvirus. Dat heeft namelijk één goede kant: het gaat ervoor zorgen dat er geen films meer gemaakt worden over games.
- Reden? Zie de Warcraft film die al af zou moeten zijn. Precies, uitgesteld.


PS4 XBOX ONE PC
COVERVIEW
THE
WI
Wouter
LAAT ZICH BETOVEREN

WITCHER 3
LD HUNT

The Witcher 3: Wild Hunt zette Wouter aan het denken. En als er een game in staat is om dat trage, Groningse brein van hem in de *KRAAK, PIIIEEPP, SCHUURRR* eerste versnelling te zetten… tja, dan moet het haast wel een meesterwerk zijn!

Laten we er gewoon eerlijk over zijn; Nederland zit vol met fucking dwazen. 'Swekkers' die denken dat ze stijl hebben omdat ze over hun hele slap-aars lichaam hetzelfde gruwelijk lelijke Gucci-patroontje dragen. Oh, en dat trieste nektasje maakt hun dipshit outfit helemaal gangster. Waar hun moeders zijn om te zeggen dat ze eruit zien als wandelende koeienkots? Die dragen zelf panterprint, dus die weten niet beter. En wat te denken van die duizenden kutracisten die het internet onteren door blije reacties te plaatsen onder het nieuws dat honderden mensen zijn verdronken? Retards overal, en dan heb ik het nog niet eens over Gamergate, Hans Kraaij Jr., Yvon Jaspers en Claudia de fucking Breij gehad. Vind je 't gek dat we af en toe willen ontsnappen naar een andere wereld? »

Niet heel anders

Okay, ontsnappen naar een andere wereld dus, maar ironisch genoeg willen we dan weer niet dat die andere werelden waar we naartoe vluchten, heel veel anders zijn dan de echte. Nee, sc-fi en fantasy is leuk, maar het moet wel geworteld zijn in de werkelijkheid, anders voelen we het niet.

Neem nou de wereld van The Witcher: hartstikke fantasy, compleet met monsters en magie, maar er lopen wel net zoveel dwazen in rond als hier. Lelijke, dikke rukkers die zo extreem bevooroordeeld zijn, dat ze het liefst persoonlijk alle non-humans uitroeien. Volslagen idioten die rondrennen in hun onderbroek, maar denken dat ze zó baas zijn, dat ze wel effe een Witcher in stukjes kunnen hakken. En dan heb ik het nog niet gehad over de Worshippers of the Eternal Fire, Caleb Menge, lynchmobs, Witch Hunters en... ohja, de monsters. Maar die zijn eigenlijk zo gek nog niet.

De mensen en non-mensen dus wel: gek, gestoord, ziek, afzichtelijk, dom en smerig. Net zoals echte mensen. En dat is een van de dingen die van The Witcher 3 zo'n fucking, fucking goede game maken.



weetje • weetje

Op de Skellige Islands leven roodharige krijgers met een nogal Iers aandoend accent. In het echt liggen de Skellig Islands, ook wel bekend als de Skellocks, aan de zuidkust van Ierland. Want ja, fantasy moet ook een beetje echt zijn, remember?

TECHNISCHE MOEILIJKHEDEN OP DE PS4

We zijn inmiddels al bijna gewend aan technisch gesodemieter op de huidige generatie consoles, maar we moeten het natuurlijk niet normaal gaan vinden. In het geval van The Witcher 3 hebben we te maken met zo'n extreem ambitieuze en grote game dat het wel verklaarbaar is, maar het blijft storend en het moet zeker genoemd worden:

- **Onverklaarbare laadschermen tijdens cutscenes.**
- **Framerate problemen, vooral in Novigrad en andere drukke plekken.**
- **Pop-up bij snel paardrijden.**
- **Wen er maar aan dat vooral bomen en struiken 'in-faden'.**
- **Mijn versie crashte regelmatig. Ik wil er graag vanuit gaan dat dit opgelost is met een Day One patch, maar dat is tegenwoordig natuurlijk niet meer zo vanzelfsprekend.**

Welkom in de HEL

Het zou een beetje jammer zijn als dat ranzige volk te vinden was in roze meisjeskamers en op witte zandstranden, en dat is dan ook niet zo. Nee, White Orchard, Velen en Skellige Islands zijn prachtige gebieden, maar dan niet van het zonnige, blije soort. Meer van een naargeestige, onheilspellende schoonheid, die soms voor rillingen over je ruggengraat zorgt. Mistroostige moerassen waar je de geur van verrotting bijna kunt ruiken. Donkere wouden waar de knoestige bomen soms fluisteren. Over woeste graslanden waait een harde wind, en het ruisende geluid van de planten zorgt voor een ongemakkelijk gevoel.

Ook de nederzettingen zijn het tegenovergestelde van vrolijke dorpjes waar geurige appeltaarten in de vensterbanken staan, wat vooral komt door de oorlog tussen Nilfgaard en The North waar The Witcher 2 mee eindigde. Sommige oorden zijn verlaten omdat er geesten in rondwaren, in andere is iedereen aan het huilen. Er zijn dorpjes waar alleen maar stapels lijken te vinden zijn en vestingstadjes waar iedereen in paniek naar binnen rent zodra Geralt z'n gezicht laat zien. Soms stuit je op een alleenstaand hutje waarbinnen een moeder en zoontje dood op bed liggen. Vliegen cirkelen boven het gezicht van het kind... Dan is er Novigrad, een verzamelpunt van ellendelingen en malaise, nog erger dan Amsterdam. De spelwereld van The Witcher 3 is zo vreselijk, dat het onmogelijk is om weg te blijven.

> **"De spelwereld is zo vreselijk, dat het onmogelijk is om weg te blijven."**



Schrijfbazen

Gelukkig is er Geralt, een steunpilaar van nuchterheid en kalmte in deze wervelwind van vertwijfeling en mentale ziekte. Een beetje als een Groninger in Haarlem, zeg maar.

Grappig is dat hij, net zoals in de vorige delen, op het eerste gezicht een simpele actieheld

JEZUS, WAT VOOR DIER BEN JIJ IN GODSNAAM?

EEN KROKIG.

EEN KROKIG? DUS DAAR HEBBEN ZE BIJ IKEA DE NAAM VOOR HUN KAPSTOK VANDAAN...



lijkt. Met z'n veel te stoere stem, z'n bijna superheld-achtige krachten, z'n woeste voorkomen en enorme daadkracht, is hij eigenlijk veel te heldhaftig. Maar, meer nog dan in de vorige delen, komen langzamerhand z'n karakter en imperfecties naar voren.

Deels gebeurt dat aan de hand van de keuzes die jij als speler maakt, maar ook al kies je de meest evil dialoog-opties, Geralt blijft ergens diep van binnen een hart van goud hebben. Dat is te danken aan een knap staaltje schrijfkunst van lead writer Marcin Blacha en z'n team van overduidelijk verknipte, maar briljante scheppers, want wat hebben zij over de gehele linie SUBLIEM werk afgeleverd!

Natuurlijk is er wel eens een sidequestje dat een beetje voorspelbaar afloopt, maar dat is niet zo gek, want het zijn er zo ontzettend, belachelijk veel en bovendien heb ik in m'n leven misschien al wel duizend videogame quests gedaan, dus dan ontwikkel je enigszins een voorspellende gave.

Toch, over het algemeen blijft deze game je verrassen met bizarre situaties die tot stand komen door een combinatie van HSWTF (Holy Shit What The Fuck) monsters en boeiende personages. The Witcher 3 brengt de feelz, snap je.

FANTASY VOORDAT HET HIP WERD

Nog voordat de makers van Game of Thrones fantasy, seks en draken als een broeierige cocktail aan de wereld opdienden, combineerde Geralt of Rivia al meedogenloze gevechten met het versieren van vrouwen als de beste.

De grijsgelokte demonenslachter heeft echter moeten knokken voor zijn bestaansrecht. Zo herinner ik me de E3 van 2005 toen een aantal Polen koortsachtig aan het flyeren was voor een aankomende game genaamd The Witcher. Toen de PC-only game eind oktober 2007 uitkwam, was ie behoorlijk buggy en kende tergende laadtijden, maar de gameplay en de sfeer kregen veel lof.

Een jaar later verscheen een Enhanced Edition die de laadtijden flink terugbracht, en nieuwe content, verbeterde animaties, aanvullende queesten en een aangepast inventory systeem bevatte. De Enhanced Edition zorgde ervoor dat The Witcher opnieuw onder de aandacht kwam en niet zonder resultaat. De rauwe, donkere, volwassen RPG gameplay alsook het vleugje erotiek en de morele keuzes, sprak velen aan, en de game verkocht uiteindelijk ruim twee miljoen exemplaren.



weetje • weetje

De vrouwen in The Witcher 3 zijn bijna allemaal belachelijk mooi. Natuurlijk kenden we de schone roodharige Triss Merigold en de prachtige brunette Yennefer of Vengerberg al, maar daar komt nu de blonde heks Keira Metz bij, en... tja, ook al beschouw je het een beetje als je dochter in de game, Ciri is toch ook een mooi meisje, zeg!

weetje • weetje

In Novigrad komt Geralt een meestersmid tegen met de naam Hattori. Natuurlijk denken we dan meteen aan Hattori Hanzo uit Kill Bill, die een katana smeedt voor de Bride. Maar die naam is weer gebaseerd op Hattori Masanari, een beroemde ninja en samurai uit het feodale Japan.

HET WITCHER WOORDENBOEK

Ploughing: **Seksen**
Specters: **Spoken**
Necrophages: **Ondoden**
Afeared: **Bang**
Black Ones: **Nilfgaardians**
Knoblicker: **Eh...**
Whoreson: **Tja...**

Geen zooitje

CD Projekt RED lijkt overal inspiratie vandaan te hebben getrokken - sprookjes, films, games, mythen, legenden en natuurlijk de boeken van Andrzej Sapkowski, wat samen op een of andere wonderlijke manier geen zooitje is geworden.

De makers nemen al deze elementen en vertellen daarmee een behoorlijk modern verhaal, waarin geloofwaardige personages op menselijke wijze reageren terwijl ze proberen te leven met al die bovennatuurlijke, freaky shit om zich heen.

De oorlog is natuurlijk ook een belangrijk thema in The Witcher 3 en de oorzaak van heel veel ellende. Zo worden bewoners van een dorpje gedwongen om de put te gebruiken van een gehucht dat al decennia bestookt wordt door een 'Noonwraith', omdat hun eigen waterbron vol ligt met de lichamen van dode soldaten. Een ideaal contract voor Geralt de Monsterdoder natuurlijk, maar ook draait hij z'n hand niet om voor een sidequest waarin hij iemand z'n broer moet vinden op een met lijken bezaaid slagveld.

Elke sidequest en elk Witcher contract is een verhaaltje dat soms op zichzelf staat, soms verband houdt met een andere quest of met het overkoepelende verhaal, »

maar altijd een rond en bevredigend geheel vormt.
Het is bijna niet te bevatten hoeveel manuren, kapotte relaties en kapot gesprongen fantasieklieren hierbij zijn komen kijken, maar het resultaat is een immense prestatie.

Wild Hunt Auto

In feite zijn de story missions een soort opeenvolging van toevalligheden: Geralt is op zoek naar Ciri, het meisje dat hij als z'n dochter beschouwt en wordt achtervolgd door freaky mozzerfokkers genaamd The Wild Hunt. Onze held komt steeds dichterbij z'n doel door de meest uiteenlopende baronnen, heksen en gestoorde freaks diensten te bewijzen, een verhaalopbouw die sterk doet denken aan dat van de gemiddelde GTA. Niet zo gek ook, want Rockstar laat al jaren zien hoe je een verhaal schrijft voor een open wereld, en het is alleen maar logisch dat CD Projekt RED goed opgelet heeft.
Het 'jij doet iets voor mij en ik vertel je waar Ciri is'-model zorgt er namelijk voor dat Geralt, en daarmee jij als speler, steeds verder verwikkeld raakt in de sores van bijfiguren, met fucking interessante gebeurtenissen tot gevolg die vertakken, invloed hebben op andere quest-lijnen en zelfs verstrekkende gevolgen hebben voor later in de game.
Het is allemaal zo slim bedacht, en op het eerste gezicht zo logisch en plotgatloos verteld, dat we allemaal in aanbidding op onze knietjes moeten voor de Poolse ontwikkelaar. We are not worthy! ... of zijn we dat wel?



weetje • weetje

Af en toe krijg je in The Witcher 3 het meisje Cirilla onder de knoppen. Dat is een leuke toevoeging aan het verhaal, maar de combat is in deze sequenties echt extreem minimaal (dodgen, slaan, slaan, slaan, dodgen, slaan). Ondanks dat, Ciri. ♥

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS



The Witcher 2 was in alles groter, mooier en ambitieuzer dan deel 1. De graphics waren (zeker op PC) voor die tijd ongekend. Het is een van die games die ook nu nog steeds indrukwekkend oogt, in het bijzonder op het gebied van licht- en schaduweffecten.
De game flirtte toen al met open wereld zonder daadwerkelijk open wereld te zijn, maar gaf je als speler veel meer het gevoel van vrijheid. The Witcher 2 brak op verschillende manieren met zijn voorganger met name op het gebied van combat; de meer time-based actie werd vervangen door snellere, directere hack 'n slash, aangevuld met de mogelijkheid om voorwerpen te gooien en traps te gebruiken. De verschillende stijlen/paths die Geralt kon ontwikkelen, gaven de game meer diepgang. En net als zijn voorganger diende je opnieuw talloze morele keuzes te maken en kende de game verschillende einden. Ook de Witcher 2 verkocht een slordige twee miljoen keer, maar inmiddels staat de teller van beide delen samen (zowel fysiek als digitaal) op zeven miljoen stuks. Met deel drie zullen daar vast en zeker weer de nodige miljoenen bij kunnen worden opgeteld.

De fun stuff

Het verhaal en daarbij de voice acting inclusief de performance capture (die honderd keer beter is dan in de vorige twee delen), de sfeer en daarbij de prachtige omgevingen compleet met een verbijsterend mooie dacht/nachtcyclus, zijn allemaal perfect in orde. Dit zorgt ervoor dat het actief meemaken van de dialogen en het ontdekken van de wereld (of het, Arkham-stijl, onderzoeken van 'crimescenes' met je Witcher-powers) veruit het tofste is in The Witcher 3.
Daarnaast is het in-game kaartspel Gwent bijna Hearthstone-achtig leuk en diep, waarbij je al tientallen uren kwijt zult raken met het verzamelen van alle sets kaarten die dit spel rijk is.
En laat ik tot slot niet vergeten hoe goed het craftingsysteem in elkaar zit, vooral wat betreft het maken van armor en wapens. Je kunt echt vijftien keer The Lord of the Rings aan recepten verzamelen in deze game, dat gaat gewoon nergens meer over.
Natuurlijk zijn er ook zogenaamde formulae voor het creëren van potions, oliën om je zwaarden mee in te smeren en bommen, waarmee we bij het, in mijn ogen, zwakste element van The Witcher 3 terechtkomen: de combat.

Geralt of Hackia

In een game waar alles zo belachelijk diep gaat dat je een fucking touwladder en een helikopter nodig hebt om er weer uit te komen, blijven de battles vrij oppervlakkig. Het is een kwestie van een zware en een lichte aanval,



TATUTATU. TATUTATU.

OH NEE, SIRENEN!

slagen ontwijken, van de vijand wegrollen, pareren en natuurlijk de Signs, oftewel magie.

Vanzelfsprekend wordt de combat dankzij het upgrade-systeem (dat er overigens niet veel logischer op is geworden) en de verschillende potions (die je nodig zult hebben voor bepaalde monsters) naarmate de game vordert wel wat dieper. En de grotere monsterbitches, de contracts, vereisen meestal wel een bepaalde tactiek, maar uiteindelijk is het vechten niet veel uitgebreider of tactischer dan 't gemiddelde hack & slash action adventure, zoals Darksiders of Ninja Gaiden. Alleen, omdat het nog steeds een GIGANTISCHE game is, werken de battles minder soepel, minder intuïtief en minder strak dan in de eerder genoemde titels, wegens gebrekkige collision detection en af en toe falende interactie met de omgeving.

Om diezelfde reden kan het op hogere moeilijkheidsgraden ook niet het Dark Souls/Bloodborne niveau halen, want ja, dan kan je je zulke foutjes niet veroorloven zonder dat pure RAGE het gevolg is. Even voor de duidelijkheid; dergelijke schoonheidsfoutjes zijn helemaal niet erg, maar dat de combat niet boeiender is, vind ik wel heel spijtig.

By the bollocks

The Witcher 3: Wild Hunt wist mij zo te grijpen dat ik bijna geplet werd. Ik ben half gillend uit een donkere grot gerend omdat ik als een level 3 Witchertje tegenover een level 33 badass kwam te staan. Ik heb een game opnieuw geladen omdat ik me schuldig voelde dat ik niets gedaan had toen een Nilfgaardian door een groep noorderlingen werd opgehangen. Hij hing daar zo zielig en in z'n kleren vond ik een briefje aan z'n vrouw en kinderen *snif*. Ik heb meegeleefd met het verhaal van een man die z'n vrouw sloeg. Ik heb vol afschuw en verwondering naar drie Crones zitten staren. Ik heb me daadwerkelijk zorgen gemaakt over Ciri en me verloren in de ogen van Keira.

The Witcher 3 is zo'n ongelooflijk fantastische ervaring die zo lang meegaat, dat ik de technische problemen met liefde door de vingers zie en dat ik de mooie, maar repetitieve muziek zonder problemen negeer, hoe hard het ook in m'n hoofd blijft hangen.

Maar wat ik niet zo makkelijk kan negeren, zijn de ietwat saaie gevechten. Het zou toch juist het allerleukste van de hele game moeten zijn om al die fucking dwazen, die rukkers in hun onderbroeken en dikke idioten, aan stukken te hakken? ✪

> **"The Witcher 3 is zo'n ongelooflijk fantastische ervaring, dat ik de technische problemen met liefde door de vingers zie."**



weetje • weetje

De stem van keizer Emhyr var Emreis wordt gedaan door Charles Dance, oftewel Tywin Lannister uit Game of Thrones. Samen met onder andere een paard dat met één slag van een zwaard onthoofd wordt en een dikke, dronken vorst die wel heel erg op Robert Baratheon lijkt (en klinkt), zit er een gezonde dosis GoT in The Witcher 3.

THE WITCHER - DE VERHAALLIJNEN



Je hoeft de vorige twee Witcher delen niet gespeeld te hebben, om te genieten van de The Witcher 3, maar de makers rijgen de verschillende games wel fraai aan elkaar.

Zo wordt in de ending cutscene van deel 1 de opmaat voor de sequel al gegeven: de moord op King Foltest. In deel 2 wordt Geralt valselijk beschuldigd van die moord, en gaat hij op zoek naar de echte moordenaar (Letho de Kingslayer).

Aan het einde van deel twee kom je erachter dat dit alles een Nilfgaardian plan was om de Northern Kingdoms te destabiliseren en een oorlog uit te lokken.

Feitelijk zijn er in Wild Hunt drie verhaalniveaus die invloed hebben op de gameplay en de ontwikkeling ervan. Het meest basale zijn Geralts acties tijdens het vechten, jagen, craften en looten die lichtjes van invloed zijn op (het verloop van) de game. Ook basic quests behoren tot dit niveau.

Het overall verhaal/niveau is dat van het vinden van Geralts geliefde(n) en hen beschermen, alsook het plot rond The Wild Hunt.

Daar tussenin, het middelste niveau, draait alles om de politieke intriges die spelen in de verschillende gebieden, wat tezamen tot een episch verhaal leidt.

SCORE 88

The Witcher 3: Wild Hunt is op veel vlakken een briljante RPG: onvergetelijke characters, belachelijk sfeervolle omgevingen, kundig vertelde verhalen, een diep craftingsysteem en een erg vermakelijk in-game kaartspel. En oh ja, vaak echt serieus ranzig! Maar het loopt net de perfectie mis vanwege ietwat saaie combat en (op de PS4) kwakkelende techniek.

WOUTER



Met gemak meer dan honderd uur, maar hoe oneindig The Witcher 3 precies is... tja, daar ben ik over EEUWIG waarschijnlijk wel achter.

100+ UREN



BASICS

FREE-ROAMING RPG
CD PROJEKT RED
BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW

BELACHELIJK GOEDKOOP VOOR PU ABO'S



2015 - 2016 WORDT WEER EEN HEERLIJK SCHOOLJAAR...

VOOR DE BEZITTERS VAN DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA!



DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2015 - 2016 IS BIJNA 200 PAGINA'S DIK EN STAAT VOL MET:

- DE LEKKERSTE BOOTHBABES
- DE LEUKSTE BIJSCHRIFTEN
- DE BESTE FRAMEDROPS
- VERRASSENDE PURETRO'S
- FASCINERENDE GAMECOLLECTIES
- HILARISCHE FOTOCOLLAGES
- CHARMANTE COSPLAY GIRLS
- INTERESSANTE GAMEHISTORIE
- BOEIENDE TOEKOMSTVISIES
- BELACHELIJKE HARDWARE HICKUPS
- WEETJES, COLUMNS, PREVIEWS ETC. ETC.

HET SCHOOLJAAR GAAT SNEL WANT IK BESTEL MIJN AGENDA OP GAMEWIRE.NL

GAME WIRE

KOOP DE PU AGENDA VOOR SLECHTS € 9,95 (NIET-ABONNEES BETALEN € 13,99) EN VOOR JE HET WEET, IS HET SCHOOLJAAR ALWEER VOORBIJ!

KULUM

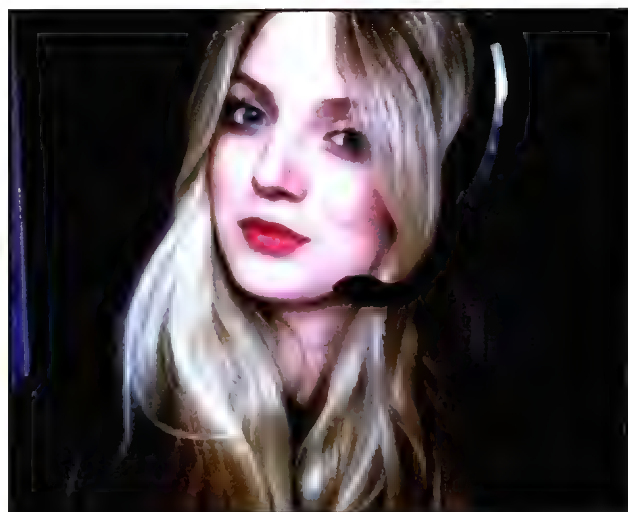


www.twitch.tv/Sarahgamed
www.twitch.tv/Powerunlimited
www.twitter.com/Saarr_x

Op reis naar:
De Nintendo World Store in New York



Speelt:
Mario Kart 8, GTA V, The Last of Us, The Legend of Zelda (serie), Call of Duty: Advanced Warfare, Professor Layton

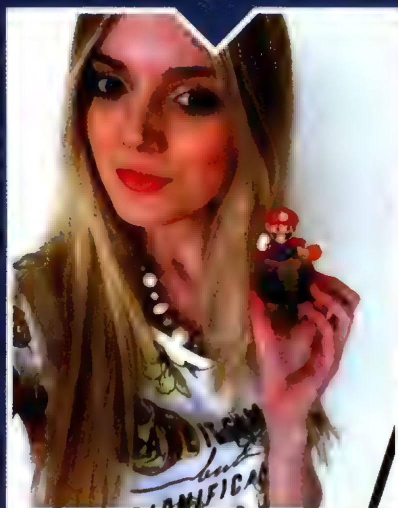


Sarah Verhoeven

Sinds november vorig jaar streamt Sarah Verhoeven één keer per week Nintendo games op PU.nl. Hoogste tijd om PU's 'Nintendo Lady' eens wat beter te leren kennen...

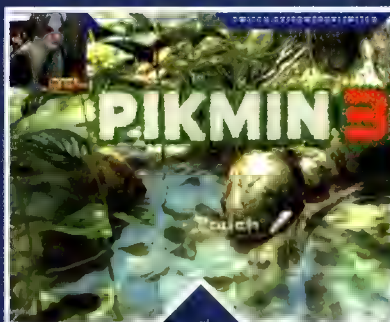
LIEFDE VOOR NINTENDO!

Mijn liefde voor games begon op de Nintendo 64. Ik heb de sticks van de controller helemaal lam gedraaid tijdens het spelen van Mario Party 1. Op deze console speelde ik ook Rare games zoals Banjo Kazooie en Conker's Bad Fur Day. Ik heb sindsdien iedere Nintendo console/handheld in mijn bezit gehad. Van The Legend of Zelda heb ik niet één deel gemist. Hyrule is inmiddels mijn thuisbasis!
Naast de Zelda games ontdekte ik op de GameCube ook third-party games zoals Resident Evil 4 en Beyond Good and Evil (je weet wel, die game waar nog steeds een vervolg van uit moet komen).
Naast Nintendo verlangde ik naar meer, en zo belandde ik bij singleplayer shooters en andere adventure games. BioShock en Uncharted behoren tot mijn favoriete series. Inmiddels heb ik een PS4 aangeschaft en wekken ook multiplayer shooters mijn interesse. Zo speel ik op dit moment intensief Advanced Warfare, en ik kon natuurlijk niet ontkomen aan de beste game van 2013 (t/m 2015?): GTA V!





STREAM ON!



Ik wist niet eens van het bestaan van twitch.tv af, totdat ik er via Twitter toevallig op terecht kwam. Ik hoefde niet lang na te denken: dat wilde ik ook! Communiceren met mensen die dezelfde passie delen, klonk mij als muziek in de oren.
Ik speel voornamelijk games op de Wii U en PS4. Voor Nintendo streams ben je zeker op het juiste adres, ik ben namelijk altijd in voor een potje Mario Kart 8 met viewers! Een keer in de week speel ik een retro game om mijn favoriete spellen van vroeger te herbeleven. Aan het einde van de stream zet ik zo nu en dan een leuke game soundtrack op. Ik luister nu eenmaal meer naar vette film/game soundtracks dan naar 'gewone' muziek.
Ik ben nog een beginnende streamer, het is voor mij dan ook een hobby. Al hoop ik ooit wel in de game-industrie te kunnen gaan werken. Jan heeft mij op het vette feestje, vrienden van PU, benaderd om voor PU te gaan streamen en hier kon ik natuurlijk geen nee op zeggen! Sindsdien stream ik één keer in de week met veel plezier voor Power Unlimited. Ik vind het erg leuk om te zien dat viewers van de PU ook mijn persoonlijke stream bezoeken. Sommige noemen mij dan ook de Nintendo lady van de PU!

SPEELDE ONLANGS

*Ik heb zojuist alle zes delen van Professor Layton uitgespeeld. Het einde van een tijdperk. *Pinkt een traantje weg* Gelukkig is er nog een spin-off. Een echte puzzelaar kun je me onderhand wel noemen.*

LUISTERT MOMENTEEL

Ik luister op dit moment naar de soundtrack van Interstellar (geweldige film!) én naar een playlist met alle Zelda muziek die je je maar wensen kan. Dit jaar ben ik namelijk te vinden in de Heineken Music Hall voor The Legend of Zelda Symphony of the Goddesses!



GAME ART

Naast streamen, teken ik erg graag. Het artwork van games heeft mij altijd gefascineerd en ik schilder en teken vooral mijn favoriete game characters. Mijn verzameling schilderijen is inmiddels al erg groot. Tegenwoordig film ik het proces en zet dat op YouTube onder de naam HappydayTV. Hier zullen ook filmpjes van mij buiten de streams verschijnen.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Ondanks dat de Star Wars serie een sprookjesachtige space opera met western-elementen is, draait het voornamelijk om - en de titel verraadt het al een beetje - oorlog. Star Wars: Battlefront is hier om ons daar aan te herinneren, en Wouter luisterde naar het pleidooi.





'Jeuh, Battlefront komt terug!' riep een grote groep gamers toen de DICE Star Wars titel werd aangekondigd. Ik kan me echter goed voorstellen dat een minstens zo omvangrijk deel van de gaming community iets had in de trant van 'eh, waarom moeten we hier blij van worden?'
Per slot van rekening is de meest recente Battlefront, Elite Squadron, eentje die alleen op de DS en PSP uitkwam, en dan hebben we het over alweer zes jaar terug. Het laatste, volledige deel uit de serie, Star Wars: Battlefront II, zag al in 2005 het licht op Xbox en PS2. Ik weet het nog goed, want die game sloeg ik destijds over omdat het een online multiplayer titel was en ik nog geen internetverbinding aan m'n Xbox had hangen. Ja, zo fucking lang geleden is dat dus...

Dit is Battlefront

Waarom het zo lang duurde voordat het weer tijd was voor Battlefront om te gaan shinen? Dat is een saai verhaal over rechten, licentiehouders en andere advocaten shit. Het lag in ieder geval niet aan de potentie van de serie, noch aan de populariteit, want anders zaten er niet zoveel gamers te gillen van opwinding toen Battlefront na jaren weer een stuiptrekking maakte.
Het idee dat aan de basis ligt van BF is dan ook een hele spannende. Ik gebruik de afkorting 'BF' namelijk niet voor niets, aangezien deze serie het beste omschreven kan worden als Battlefield in het Star Wars universum. En dan heb ik het natuurlijk over de eerste delen van BF, met name het in 2002 verschenen Battlefield 1942, twee jaar voordat Battlefront in de winkels lag (Eh, 2004 is dat dus, niet 1944 ☺).
Beide games zijn bijna volledig op online multiplayer toegespitste FPS-en, waarin je spawnpoints moet veroveren om het strijdveld te ownen. En die strijdvelden zijn doorgaans flink groot, waardoor het ook zaak is om kundig gebruik te maken van voertuigen, van X-wings tot en met snowspeeders.
Dus, dat is zo'n beetje waarom er zoveel lui zijn die een Wargasm kregen van het Battlefront nieuws.



weetje • weetje

Star Wars: Battlefront krijgt geen campaign, maar wel zogenaamde Battlefront Missions die gebaseerd zijn op de gebeurtenissen uit de films. Deze kan je in je uppie offline spelen, maar ook online co-op of... splitscreen! Yup, splitscreen bestáát blijkbaar nog gewoon!

DICE is waardig

Natuurlijk is iedereen bij DICE, de ontwikkelaar die het rebooten van Battlefront op zich genomen heeft, een groot fan van Star Wars. En natuurlijk hebben ze met het grootste respect de franchise onder handen genomen. Iets dat ik ook met plezier wil geloven - ook al is het waarschijnlijk grotendeels PR-bull - maar ik ben meer geïnteresseerd in aantoonbare feiten.
Gelukkig heeft DICE meerdere van hun ontwikkeltechnieken uit de doeken gedaan, zoals het zogenaamde Photogrammetry. Dankzij DICE's heppiedepeppie samenwerking met Lucasfilm, mochten de devs de legendarische Star Wars archieven raiden. Daar hebben ze zoveel mogelijk kostuums, props en wapens verzameld, ze vanuit alle hoeken gefotografeerd om ze vervolgens naar de game over te hevelen. Een soort Motion Capture voor objecten dus, maar op technologisch vlak moeilijk baanbrekend te noemen.
Toch, authentieker dan dat wordt het bijna niet, dus hebben de pakken van de Stormtroopers deukjes en andere vintage imperfecties zoals een object van dertig jaar oud dat heeft. Maar aan Admiral Ackbar, de AT-ST's en Han Solo's blaster zie je de ouderdom niet af, en ook Darth Vader z'n pak is exáct zoals we het kennen. Eh, Darth Vader? Hoe past die dan in het Battlefront plaatje?

De kern

Kijk, die authenticiteit is natuurlijk prachtig. Het feit dat DICE daadwerkelijk naar de filmlocaties (zoals een bos in Californië voor de Ewok-planeet Endor) is gegaan om hun maps te renderen, getuigt van toewijding, respect voor de franchise en ehm, een groot budget. Dat de devs daarnaast hoogstpersoonlijk de Lucasfilm soundstage hebben geplunderd om de muziek van John Williams en de geluidseffecten van Ben Burt te lenen, zal de herkenbaarheid van Star Wars: Battlefront een bemoedigende schop in de reet geven. Echter, zonder fijne gameplay om al die fancy leen- en over-











weetje • weetje

Er zitten dogfights tussen X-wings en TIE fighters in Battlefront (ik zag zelfs de Millennium Falcon langs vliegen, dus die zal vast dienen als power-up), bijvoorbeeld in de canyons van Tatooine. De vliegmachines zullen echter de dampkring niet verlaten. Geen spacebattles dus!

zet-technieken mee te utiliseren, kom je natuurlijk niet ver. Want we gaan ervan uit dat Battlefront wederom een team-based online shooter is, die zowel in first- als in third-person gespeeld kan worden, maar gaan we ook weer re-spawn points veroveren? Nou, in een van de twee aangekondigde modes, Walker Assault, lijken de objectives net

> "DANKZIJ DICE'S HEPPIEDEPEPPIE SAMENWERKING MET LUCASFILM, MOCHTEN DE DEVS DE LEGENDARISCHE STAR WARS ARCHIEVEN RAIDEN."



effe anders te zijn ingepakt. Zaak is voor de rebellen om Walkers neer te halen, terwijl de Empire deze grote, metalen monsters moet verdedigen. En tijdens zo'n battle kan zomaar een Darth Vader ten tonele verschijnen. Of was je de gevallen Jedi alweer vergeten?

Boba baas

Star Wars: Battlefront kent power-ups, en dat zijn natuurlijk geen blauwe schildjes, snelle schoenen of wasbeer outfits, al doet deze ouderwetse benaming dat wel vermoeden. Nee, Battlefront power-ups zijn extra heftige explosieven, persoonlijke en deployable shields, X-wings en speelbare schurken zoals Darth Vader en huurling Boba Fett. Hier gaan hoogstwaarschijnlijk ook helden bij komen, op z'n minst een Han Solo (z'n blaster krijg je toch al als pre-order bonus) of Yoda (of Obi-Wan, of Luke, of een andere Jedi die een goed tegenwicht voor Darth Vader vormt), want anders worden de rebellen natuurlijk keizerlijk hard in de pan gehakt.

Hoe dan ook lijken het strijdveld-beslissende bad-asses te zijn, hoewel het nog in nevelen gehuld is hoe we deze bazen moeten gaan scoren. Is het aan het einde van een killstreak? Zijn het daadwerkelijk power-ups en kunnen we ze gewoon van de grond af plukken? Of zijn er bepaalde objectives waar je aan moet voldoen? Het is een van de vele, fucking frustrerende vragen die nog resten over Battlefront!

Het absolute minimum

Ik heb een vette trailer gezien van Battlefront, gevolgd door gescripte gameplay dat praktisch een herhaling van zetten was van de beelden daarvoor. Vervolgens kreeg ik wat summiere info over het ontwikkelingsproces, dat er vooral op gericht was om fanboys ervan te overtuigen dat de Star Wars franchise in goede handen is.
Tot slot werd er nog een handvol feiten in ons gezicht gegooid, net genoeg om de Battlefront fanboy van weleer tevreden te houden: er is een partnersysteem dat ervoor zorgt dat je je upgrades en unlockables kan delen met je beste buddy.
De game gebruikt Dolby Atmos, waardoor je in ieder geval op de PC kunt genieten van geluid in drie dimensies.
Oh ja, en het lijkt nu alsof de game alleen maar uit content van de Original Trilogy bestaat, maar we zijn niet gek! Hier, heb je een gratis DLC-missie die zich afspeelt op Jukka, de planeet die we in beide teasers van Star Wars: Episode VII - The Force Awakens hebben gezien. Jawel, nog meer fanservice!
Alles voelde een beetje veilig, een beetje té tactisch. Alsof alles wat EA en DICE eigenlijk wilden zeggen was: 'Ja, Battlefront komt eraan. Hier heb je het absolute minimum aan info, zodat we nog honderd dingen overhouden om later aan te kondigen.' Althans, dat is het meest gunstige scenario.
Voor hetzelfde geld is er gewoonweg niet zo veel te onthullen, worden er op de E3 nog een paar modes bekendgemaakt en is dat het dan. In dat geval kan ik moeilijk écht opgewonden worden van DICE's Battlefront.
Maar is dit wél slechts het tipje van de Hothse ijsberg, dan kan 19 november wel eens een heerlijke opwarmer worden voor 18 december. ●



weetje • weetje

De op Episode VII gebaseerde Jukka missie kunnen bezitters van Battlefront op 8 december gratis downloaden. Heb je de game gepre-orderd, dan kan je al op 1 december Jukka bezoeken.



GODZILLA THE GAME



Hoe ironisch; onze kleinste redacteur is de grootste fan van een van de kolossaalste personages ooit gemaakt. Sorry Sam, maar dit inkoppertje kon je mijlenver zien aankomen als je zo dweept met Godzilla.





"GOJIRAAAA!" Of, als je in het westen woont: "GODZILLAAAA!" Ja, de meest iconische titaan van de filmwereld is tegenwoordig weer helemaal relevant.
Met films als de King Kong remake, The Host, Gamera the Brave, The Troll Hunter, Cloverfield, Monsters, Pacific Rim en de Amerikaanse reboot van Godzilla vorig jaar, was het 't afgelopen decennium veilig om te zeggen dat formaat er wel degelijk toe doet.
Ook op gebied van videogames genieten we graag van monsterlijke joekels (ook wel kaiju's genoemd), al moeten we het negen van de tien keer tegen ze opnemen in plaats van dat we ze daadwerkelijk mogen besturen. Maar in Godzilla: The Game ben jij 'the king of monsters'!

Campy?

Het door Bandai Namco geproduceerde Godzilla: The Game lijkt een jaar te laat uit te gaan komen, aangezien het anders had kunnen meeliften op het succes van de film uit 2014. Ook omdat deze game verschillende Godzilla's uit verschillende tijdperken zal bevatten, vraag je je af waarom de game niet als tie-in met de film is uitgebracht.

Hoe dan ook, nu de game al uit is in Japan, zijn Godzilla fans wereldwijd het erover eens dat dit de meest authentieke Godzilla game ooit gemaakt is. Het gros van de (meer dan veertig andere) Godzilla games die tot nu toe zijn uitgekomen, waren namelijk vechtgames waarin je als een van de iconische kaiju's het op vermakelijke, campy wijze tegen een andere moest opnemen, terwijl het gebied om je heen langzaam vernietigd werd. Godzilla: The Game wil echter iets neerzetten dat meer overeenkomt met de allereerste Godzilla film, door jou het gevoel geven dat jij een onver-



TOP VIJF GODZILLA GAMES

5. GODZILLA: MONSTER OF MONSTERS (1988)



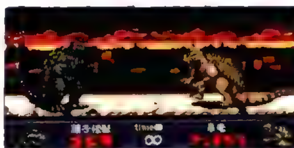
Een van de eerste Godzilla games was meteen een heel bijzondere. Als je als Godzilla speelde, dan was het een toffe actieplatformer, maar als je als Mothra speelde, werd de game opeens een Gradius-achtige shmup. Althans, nadat je de twee monsters als schaakstukken over het kaartscherm had bewogen.

4. GODZILLA GENERATIONS: MAXIMUM IMPACT (1999)



Maximum Impact is een semi on-rails shooter in de stijl van bijvoorbeeld REZ, waarin je vijanden moet targetten om ze vervolgens met de laser, eh, Atomic Breath van Godzilla te verpulveren. En dat was leuker dan het klinkt.

3. GODZILLA: BATTLE LEGENDS (1993)



Een geweldige Street Fighter II kloon. Inderdaad, kleurrijke graphics, 2D speelveld, levensmeters, speciale moves, je kent het wel. Denk Primal Rage, maar dan met GOJIRAAAAAAA!

2. GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE (2002)



In deze verslavende vier-speler vechtgame probeer je met 's werelds bekendste monster elkaar (en de stad waarin je vecht) helemaal verrot te slaan, schoppen, bijten en schieten. Een van de leukste en bruutste party-slash vechtgames die je destijds met je maten kon spelen.

1. GODZILLA: SAVE THE EARTH (2004)



Dit vervolg op Godzilla: Destroy All Monsters Melee is de beste Godzilla game omdat... eh, het een vervolg is op Destroy All Monsters Melee. Het was in de kern een bijna identieke game, maar met meer kaiju's, meer Rage attacks en meer vernietiging.









"DE MEEST AUTHENTIEKE GODZILLA GAME OOIT GEMAAKT."

slaanbare, angstaanjagende, onontkoombare en reusachtige belichaming van de dood bent.

Atoombom

Godzilla werd namelijk oorspronkelijk ontworpen als een wandelende analogie voor de atoombom en de nasleep van de Tweede Wereldoorlog, en in Godzilla: The Game moet dat ook weer duidelijk worden.

Je zult dus geen snelle combo's kunnen uitvoeren en door het level kunnen springen als een konijn, nee, je zult log en traag doch krachtig door het speelveld stampen terwijl je alles vernietigt wat op je pad komt.

Het doel in elk level is om vijandelijk vuur te ontwijken, energiecentrales te vernietigen, straling te absorberen en te groeien, om uiteindelijk zo gigantisch mogelijk te zijn wanneer je het moet opnemen tegen iconische monsters zoals Mothra, Gigan en Biollante in gevechten tot de dood erop volgt.

Ja, Godzilla is dus ook déél een vechtgame, soort van, maar de nadruk ligt minder op de battles en meer op wat het nou is om een door nucleaire straling gemuteerde dinosaurus te zijn. Want de directe, ontzagwekkende vernietiging van het gebied en het gevoel wat dat oproept; dát is Godzilla.

Karton

Het lijkt dus zo goed als zeker dat hardcore fans van Godzilla (waar ondergetekende zich onder schaart) in hun nopjes zullen zijn met deze game, al is het alleen al vanwege de authenticiteit waarmee deze titel het bronmateriaal benadert.

Het zijn de kleine details waar wij gelukkig van kunnen worden, zoals het feit dat deze game Destoroyah z'n juiste rode kleur heeft gegeven in plaats van het rare paars dat je in andere games zag.

De vraag is dus voornamelijk: wat zal de 'normale' gamer hiervan vinden? Japanse media prijzen de game om z'n 'Godzillaheid', maar lijken ook allemaal te waarschuwen dat de gameplay wellicht te oppervlakkig is om de niet-kaiju-liefhebber te verleiden. Ook zijn de graphics allesbehalve imponerend, zelfs in de PS4-versie. Dit is iets wat de kenner charmant zal vinden omdat het de kartonnen studiolook van de films benadert, maar iets waar de gemiddelde Call of Duty speler z'n neus voor zal ophalen.

Nee, Godzilla gaat gamend Nederland waarschijnlijk niet in vuur en vlam zetten, maar persoonlijk kijk ik er heel erg naar uit, al was het maar omdat ik me dan ook eens gigantisch kan voelen. ●

VIJF GODZILLA FILMS DIE JE GEZIEN MOET HEBBEN

5. GODZILLA (1998)

Een film in de categorie 'Hollywood verneukt het bronmateriaal dusdanig dat je het gezien moet hebben om te weten hoe het níet moet'. Het was meer meeliften op het succes van Jurassic Park (inclusief velociraptor-achtige baby Zilla's) dan iets wat daadwerkelijk met het iconische monster te maken had.



4. GODZILLA (2014)

Ondanks de veelbelovende trailers is dit absoluut geen goede film, maar, eerlijk is eerlijk: het bevat wél de wellicht meest badass Atomic Breath-kill van de hele franchise. Het was beter geweest als het zich minder had gefocust op de menselijke rollen en meer op het wezen waar de film verdomme naar genoemd is.



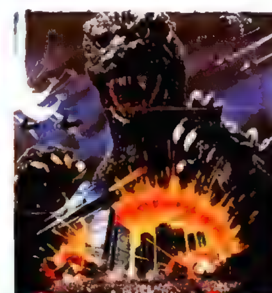
3. GODZILLA VS. KING GHIDORAH (1991)

Supermensen uit de toekomst reizen terug naar het verleden om Japan te waarschuwen voor Godzilla. Deze tijdreizigers blijken echter kwaadaardig en zetten de driekoppige draak Ghidorah in om de wereld over te nemen. Deze film bewijst waarom Ghidorah nog steeds een van Godzilla's tofste tegenstanders is.



2. THE RETURN OF GODZILLA (1984)

The Return of Godzilla bevat alle kwaliteiten van het origineel uit 1954, maar kijkt een stuk makkelijker weg. In de drie decennia ervoor was Godzilla veranderd in een wereldbeschermer die voornamelijk met andere monsters knokte, maar in Return liet hij weer zien dat hij een enge motherfucker is die schijt heeft aan de mensheid.



1. GODZILLA: FINAL WARS (2004)

Het The Avengers equivalent van de Godzilla reeks. In deze film wordt de Aarde verwoest door een buitenaards ras dat in totaal veertien kaiju's inzet. En, jawel, Godzilla neemt het op tegen allemaal. Pure, heerlijke B-film chaos.



YOSHI'S WOOLLY WORLD



Kirby heeft onlangs een overstap gemaakt naar klei en Jurjen was daar vorige maand niet al te enthousiast over. Ook Yoshi had zin in iets nieuws, dus hij vertoeft nu in een wereld van lapjes stof. Samuel bekeek of dat wél een goed idee is.



PREVIEW

Wii U

Kirby ging Yoshi vier jaar geleden al voor, toen hij in Kirby's Epic Yarn veranderde in een klosje garen en op avontuur ging in een wereld die leek alsof het aan elkaar genaaid was door je oma tijdens een LSD-trip. Het gaf het achterlijk schattige Kirby een nog schattigere look én het voegde kleine gimmicks aan de gameplay toe (zoals het letterlijk kunnen ontrafelen van stukjes level) die verdomd leuk waren. Ook was die game een van de leukste co-op ervaringen van 2011. Nintendo besefte dat dit idee voor herhaling vatbaar was, want ook Yoshi en z'n vrienden (en vijanden) zijn nu gemaakt van garen, wat die schattige, kleurrijke wereld twee keer zo schattig maakt dan ie al is.

"Als ie zo goed gaat worden als ik denk, dan mag er van mij van elke Nintendo franchise een wollen versie komen."

Glimlachfactor

De game is vooral geweldig in co-op. Hoewel ik slechts de eerste twee werelden heb kunnen spelen van deze heerlijke old school platformer was dat voldoende om overtuigd te raken van de 'glimlachfactor' van deze pure Nintendo game. Wie ooit eerder een Yoshi-titel heeft gespeeld, weet hoe de gameplay in elkaar steekt: je loopt en springt als Yoshi en verslaat vijanden door ze in te slikken of ze met je kont te rammen. Als je ze inslikt, veranderen ze in eieren die je vervolgens kunt gebruiken als projectielen om vijanden mee te verslaan, veraf gelegen items te pakken of platformpuzzels op te lossen. Op enkele, specifieke momenten kan Yoshi in voertuigen veranderen (waaronder een motor; de plotselinge snelheid was heerlijk) maar in principe is het verder dat kwalitatief hoogstaande, typische Nintendo-achtige ren-en-spring werk dat we ook kennen van bijvoorbeeld Mario en Donkey Kong Country. Het hele 'wollen' stijltje is verder voornamelijk esthetisch, maar vele malen leuker om naar te kijken dan Yoshi z'n standaard look, vooral op de GamePad.





YOSHI'S NIEUWE SKILLS

Voor de allerjongsten bevat de game een relaxte 'mellow' modus, waarin Yoshi permanent twee engelachtige vleugels krijgt en daarmee de mogelijkheid om zorgeloos door het level te vliegen.
En als je co-op speelt, kun je je maat inslikken om hem in een wollen bal te veranderen en 'm naar vijanden (of over afgronden) te spugen. Wat uiteraard ook voor pesterige hilariteit kan zorgen. Yoshi, hou die tong bij je!

Beloning

De game is lang niet zo moeilijk als bijvoorbeeld Donkey Kong Country: Tropical Freeze als het gaat om pure uitdaging, maar wist ondergetekende platformveteraan toch uit te dagen in de vorm van de vele collectables die in elk level verstopt zitten, waarmee je allerlei leuke extra's kunt ontgrendelen. Zo kun je voor elk level een nieuwe Yoshi unlocken, maar ook complete, optionele levels.
De game beloont de speler die elke (verdachte) leegte verkent, en het uitstekende leveldesign openbaart zich ook echt als je alles probeert te vinden.

Mijn favoriete level tot nu toe is een piramide in een woestijnsetting, waarin je vier verschillende paden moet afgaan en je zelf mag kiezen in welke volgorde.
Zo heeft elk level wel een eigen thema of gimmick, en dat zorgde ervoor dat ik de gehele spelsessie met een glimlach zat te gamen. Kom maar op met die volledige versie; als ie zo goed is als ik denk dat ie gaat zijn, dan mag er wat mij betreft van elke Nintendo franchise een wollen versie komen. ★

weetje • weetje

Naast de game zullen er drie speciale Yoshi amiibo uitkomen, gemaakt van, jawel, wol! Als je deze op de GamePad legt, dan kun je zelfs in je eentje de game coöperatief spelen, samen met een computergestuurde tweede Yoshi!



VERWACHTING SAMUEL:
Yoshi's Woolly World gaat deze zomer de schattige platformhit voor de Wii U worden die Kirby and the Rainbow Paintbrush niet wist te zijn, al is het alleen al vanwege z'n replaywaarde!

+ Elk level bevat superveel collectibles, geheimen en dus replaywaarde.
+ Grafisch zo effectief dat je de wol bijna kunt voelen.
+ Co-op is werkelijk hilarisch.
- Qua gameplay niet heel erg anders dan voorgaande Yoshi games.

[redacted]

PLATFORMER
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
26 JUNI 2015

[redacted]

RAINBOW SIX: SIEGE

Elite soldaten uit verschillende NATO-landen komen samen in RAINBOW, een team dat het groeiende probleem van internationale misdaad aanpakt. Sinds Tjeerd dit weet, is hij bezig om Friesland ook bij de NATO te krijgen, zodat hij eveneens geselecteerd kan worden... Ach, laat hem maar in die waan.



PREVIEW

PS4 | XBOX ONE | PC



Het is alweer zeven jaar geleden dat er een Rainbow Six game uitkwam (het mobiele Vanguard uit 2011 effe niet meegerekend), en echt van een leien dakje is 't met het nieuwste deel in de reeks ook niet gegaan.
In januari 2012 stond namelijk Rainbow Six: Patriots al eens op de cover van de PU, maar wat er met die game is gebeurd, is nog steeds een raadsel. Het officiële statement luidt dat de game niet goed genoeg was voor de nieuwe generatie hardware. Lossnavelige vogeltjes kwaakten echter dat de game - die Heavy Rain invloeden had en waarin je mega heftige keuzes moest maken - te gewaagd was en te politiek gevoelig lag, en dat Ubisoft het niet aandurfde om 'm uit te brengen.

Geschokt

De focus in Rainbow Six: Siege ligt meer op multiplayer en minder op singleplayer. Dat betekent niet dat er geen singleplayer in zit, maar er is nog weinig over bekend en er wordt weinig nadruk op gelegd. En dat is een (lichte) schok, want een doorgewinterde Rainbow Six veteraan speelt vooral singleplayer, neemt zijn tijd om een gedegen tactisch plan in elkaar te draaien, alle poppetjes op zijn plek te zetten en vervolgens een missie te volbrengen. In Siege draait het dus meer om de daadwerkelijke bestorming van een locatie.

> **"Elk potje is weer anders en biedt je een vrijwel oneindige reeks aan mogelijkheden."**

Aan de bak!

De modus die ik speel, is een tactische vijf tegen vijf, waarin een gijzelaar wordt vastgehouden in een huis.
Voordat de ronde begint, kiezen de terroristen een bepaalde ruimte om zich in te verschansen en timmeren daar de boel dicht. Ze bezaaien de vloer met prikkeldraad en barricaderen alle ingangen om ervoor te zorgen dat er geen muis meer in kan.
Team Rainbow krijgt ondertussen de tijd om de boel te verkennen met kleine rijdende drones. Zo kun je ontdekken waar je tegenstander zit verstopt, waar de gijzelaar zich bevindt en met welke andere gevaren je rekening moet houden.

Klassen

Ieder teamlid heeft zijn specialiteiten; zo heb je gasten met hamers, explosieven, hartslagmeters en nog veel meer. Van elke klasse kan er echter maar eentje in het team zitten. Is je favoriete klasse met de explosieven dus al gekozen, dan heb je pech en moet je in de volgende ronde sneller beslissen. Het is belangrijk dat je weet wat je doet met je klasse, want teamwork is van levensbelang: een of twee verdwaalde kogels en je bent dood, en dan moet je wachten tot de volgende ronde.



Het tactische element en het realisme van de serie is dus niet verdwenen; ook niet omdat je schade kunt toebrengen aan de levels. Dus, hoe goed de terroristen zich ook verscholen mogen hebben en hoe goed ze alle ingangen bewaken; er is altijd een manier om erin te komen. Zo kun je kleine gaten in de muren slaan (of schieten), heb je een reeks aan granaten die stukken van een muur wegslaan, maar kun je ook hele plafonds en muren opblazen om je vijand te verrassen.
Het is ontzettend tof om deze dynamiek mee te maken in close quarter combat. Het maakt elk potje weer anders en biedt je een vrijwel oneindige reeks aan mogelijkheden.

Hoop

Toch, als Rainbow Six veteraan vond ik juist het vooraf tactisch plannen altijd het leukst, en dat is in deze (vroege) versie van Siege minder aan de orde. Met bijvoorbeeld een plan tool en een commander mode (teamlid Six) zou de game zich duidelijker kunnen onderscheiden van een tegenhanger als Counter-Strike. De geruchten gaan dat er een companion app gaat komen die hierin zou moeten voorzien. Laten we het hopen, want Siege heeft grote potentie. ★



Het is weer zonnebrillentijd! Ik vergeet alleen soms, als de zomer weer is afgelopen, dat ik 'm niet meer op heb... als ik naar fraaie borsten aan het staren ben.



weetje • weetje

Xavier Marquis is de Creative Director van Siege. Bij Ubisoft heeft hij eerder gewerkt aan Ghost Recon: Future Soldier. Daarvoor werkte hij echter bij Guerrilla aan Killzone!

VERWACHTING *TJEERD:*

Rainbow Six: Siege lijkt zich vooral te focussen op (competitieve) multiplayer. Het is afwachten wat men gaat doen met de singleplayer en welke modi en mogelijkheden we gaan zien in de volledige game, maar voorlopig smaakt het goed en is mijn interesse gewekt!

- + Destructie!
- + Dynamische potjes.
- - Meer planning en tactiek gewenst.
- - Singleplayer info graag!

TACTISCHE SHOOTER
UBISOFT MONTREAL
2015

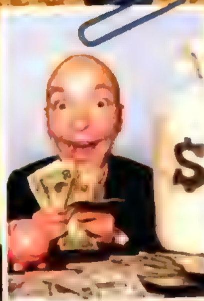
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EEUWIGE EN ONVOORWAARDELIJKE LIEFDE, DUS EIGENLIJK ALLES WAT JE IN JE JEUGD GEMIST HEBT: € 99,99."



043 Jurjen schijnt te denken dat met geld alles te koop is.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"GOED, DAT WAS 'M ALWEER. IK WENS JULLIE VERDER NOG EEN FIJN VERBLIJF. OH ENNUH, VERGETEN JULLIE DE GIDS NIET? THANKS."



032 Graddus schijnt te denken dat echt met alles geld te verdienen valt.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



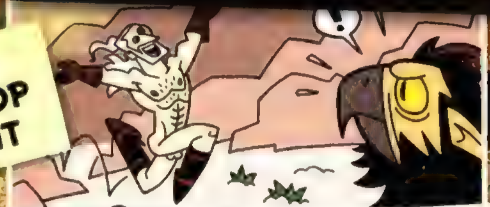
WOUTER

Vorige maand stond hier op deze plek de zin 'als Wouter volgende maand nou ook eens op tijd de PU pagina's corrigeert, maakt ie misschien kans om voor de derde keer achter elkaar Redacteur van de Maand te worden'.

Eerlijk gezegd moet hij op dit moment nog aan die pagina's beginnen (hij heeft nog twee dagen) en ook het maken van de indeling van de PU en de coördinatie van de Ook Gespeeld rubriek schoof hij deze maand op het bordje van Ed. Je zou dus eerder denken dat de titel 'Slacker van de Maand' in dit geval meer op z'n plaats was geweest, maar niets is minder waar.

Wouter was afgelopen maand namelijk zeven dagen per week bezig met 'zijn' nieuwe site Filmfan.nl, en daar moest alles voor wijken. Tuurlijk deed ie tussendoor echt nog wel wat voor PU.nl en PU (de coverview!), maar doe Wouter een plezier en breng eens een bezoekje aan z'n 'precious', want iedere PU-lezer is toch ook filmfan?

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

Wispfire

ZOEKEN NAAR JE IDENTITEIT OP EEN SCHIP VOL VOOROORDELEN



JURJEN OP BEZOEK BIJ WISPFIRE

Naast Papers, Please en Spec Ops: The Line zijn er niet veel games te verzinnen die ons aan het denken zetten over de maatschappij waarin we leven. Dat de jonge studio Wispfire met hun adventure Herald precies dát wil bereiken, maakte voor Jurjen een bezoek extra interessant.

Herald belooft een voor Nederlandse begrippen bijzondere productie te worden. Want een choice-driven adventure met een centrale rol voor het verhaal, dat soort dingen worden hier niet veel gemaakt.

De ontwikkelaar zegt dat we moeten denken aan Telltale adventures als Game of Thrones en Walking Dead, maar dan zonder de ridders en de zombies. In plaats daarvan voert Herald je mee naar het eind van een fictieve negentiende eeuw. Aan boord van de klipper Herald krijg je als jongeman van gemengde afkomst (deels Aziatisch, deels Europees) te maken met ongelijkheid, vooroordelen en twijfel aan je identiteit.

Eigenlijk belooft Herald ook voor internationale begrippen een bijzondere productie te worden.

Een goed avontuur

In hun kantoor binnen de Dutch Game Garden te Utrecht, spreek ik een dik uur met Roy van der Schilden (25), de schrijver van het Herald verhaal. Helemaal aan het einde van ons gesprek wil hij nog wat kwijt. "Wat ik heel belangrijk vind, en ik hoop dat dat ook in je artikel komt, is dat wij in de eerste plaats gewoon een vette, leuke game willen maken. Een game die je graag wil spelen. Een goed avontuur. Maar wél iets wat je raakt."

Ik snap het punt dat Roy wil maken. Want met zijn adventure Herald zet hij koers naar relatief onbekend terrein, waar sommige kortzichtige gamers zich misschien niet helemaal prettig voelen. Tuurlijk wil Roy een 'vette, leuke game' maken, maar hij wil tegelijkertijd ook een game maken die maatschappelijke issues aan de kaak stelt.

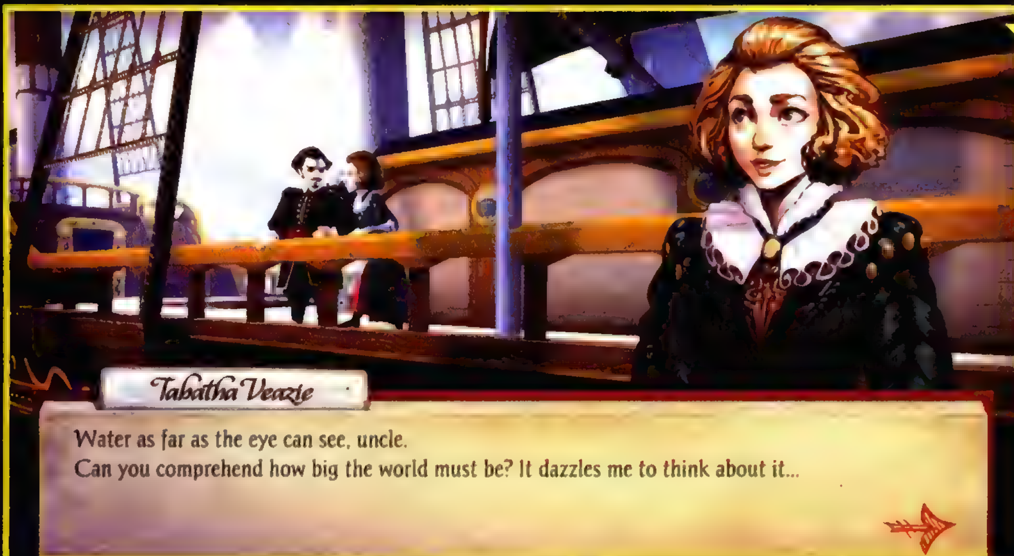
Roy noemt het boek Animal Farm, de film Apocalypse Now en de game Spec Ops: The Line als voorbeelden van entertainment met een maatschappijkritische insteek. Volgens hem is de markt ondertussen volwassen genoeg voor dergelijke games. "Gamers worden ook ouder. Die zullen op den duur wel geïnteresseerd raken in games met een diepere thematiek, games die misschien wél iets zeggen over de maatschappij. Ja, dat kan mensen ook boos maken. Dat geldt ook voor sommige films en boeken, die toch heel belangrijk zijn geweest. Wij zijn er in elk geval niet op uit om mensen boos te maken."



Roy: "Het is natuurlijk een game, maar alles wat ik weet van theater, stop ik erin."

Autoriteit

Nu we weten dat Roy ons niet per se boos wil maken, durf ik met een gerust hart terug te spoelen naar het begin van ons gesprek, waarin hij over de thematiek van Herald vertelt.



HERALD

Dit choice-driven pruikendrama werkt grotendeels als een point-and-click-adventure, waarin je bijvoorbeeld een sleutel moet vinden om een deur te openen, of op personages klikt om ermee te praten.
Roy noemt als een van de opvallende aspecten het lage tempo van de game. "We geven de speler de tijd om zelf op onderzoek uit te gaan. Je wordt nooit gedwongen snel een keuze te maken. We willen dat spelers nadenken over de thematiek. Er zijn natuurlijk ook wel actiemomenten, maar je wordt nooit geforceerd om het nadenken over te slaan. Want dat nadenken over je keuzes, dat is nu juist wat wij zo belangrijk vinden aan onze game."
Wie dit als muziek in de oren klinkt, moet snel even de Kickstarter van Herald opspeuren, die loopt tot 24 mei. Maar de game wordt sowieso gemaakt, en verschijnt hoogstwaarschijnlijk ergens begin 2016 op Steam.



Aïda de Ridder werkt aan het - toch wel opmerkelijk fraaie - artwork van Herald. Ze had ook nog een vraag aan Power Unlimited. "Waarom plaatsen jullie zo vaak jullie hoofden in artwork van games?" Eh... tja.

"Het spel gaat voornamelijk over het kolonialisme in de negentiende eeuw. Het kernwoord is 'autoriteit'. Dat is iets waar we natuurlijk nog steeds mee te maken hebben; de relatie tussen degene die autoriteit heeft, en degene die daardoor beïnvloed wordt. Dus de relatie tussen leerling en leraar, ouder en kind, maar ook de relatie tussen een immigrant en iemand die hier geboren is.
In Herald gaat het erom dat mensen soms misschien wel in rechten gelijkwaardig zijn, maar toch in de praktijk merken dat ze een andere positie op de sociale ladder innemen."
Dat het avontuur zich voor een groot deel aan boord van een schip afspeelt, is volgens Roy geen toeval. "Het schip staat symbool voor de samenleving. Je moet allemaal samenwerken om dat schip naar z'n bestemming te loodsen, maar tegelijkertijd is er aan boord een heel sterke hiërarchie. En op het moment dat je probeert een positie te krijgen die hoger is dan jouw rang, kun je in conflict komen met mensen die boven je staan. Aan boord van de Herald zijn dat de rijke, blanke mensen van goede komaf. Het spel gaat er eigenlijk om dat je ondanks je gemengde afkomst en de vooroordelen aan boord, toch je positie in de samenleving probeert te verbeteren."

Een statement

Het is nogal wat, om als (relatief) rijke, blanke jongeman van goede komaf een game te maken over een halfbloed aan boord van een negentiende eeuws schip vol vooroordelen, stel ik. Neemt Roy met deze thematiek niet te veel hooi op z'n vork?
"Misschien, een beetje. Maar kijk, ik kom uit de theaterhoek, en daar wordt altijd heel erg geprobeerd om met je werk een statement te maken, iets te vertellen. Ik vind het eigenlijk wel jammer dat dit in games zo weinig gebeurt. Want juist in een game kun je mensen dwingen om keuzes te maken, binnen de kaders die je als ontwikkelaar hebt geschapen."
Roy zegt diep onder de indruk te zijn van series als Mass Effect en The Witcher. "Maar toch is dat allemaal fantasy. Het zijn geen dilemma's die we in het dagelijks leven tegenkomen. Ik sta morgen niet tegenover een draak."
Ik vraag Roy waarom nou uitgerekend hij een game maakt over een jongeman die in twee werelden leeft. Heeft dat ook iets met hem persoonlijk te maken?
"Nou ja, als homo probeerde ik vroeger ook wel aansluiting te vinden bij bepaalde groepen, en voelde ik me minder prettig bij andere groepen mensen. Maar homoseksueel zijn is natuurlijk minder zichtbaar dan halfbloed zijn, zoals Devan Rensburg in ons verhaal. Hij kan zijn gemengde afkomst niet verbergen, en wordt daar dan ook constant mee geconfronteerd."

Kennis van theater

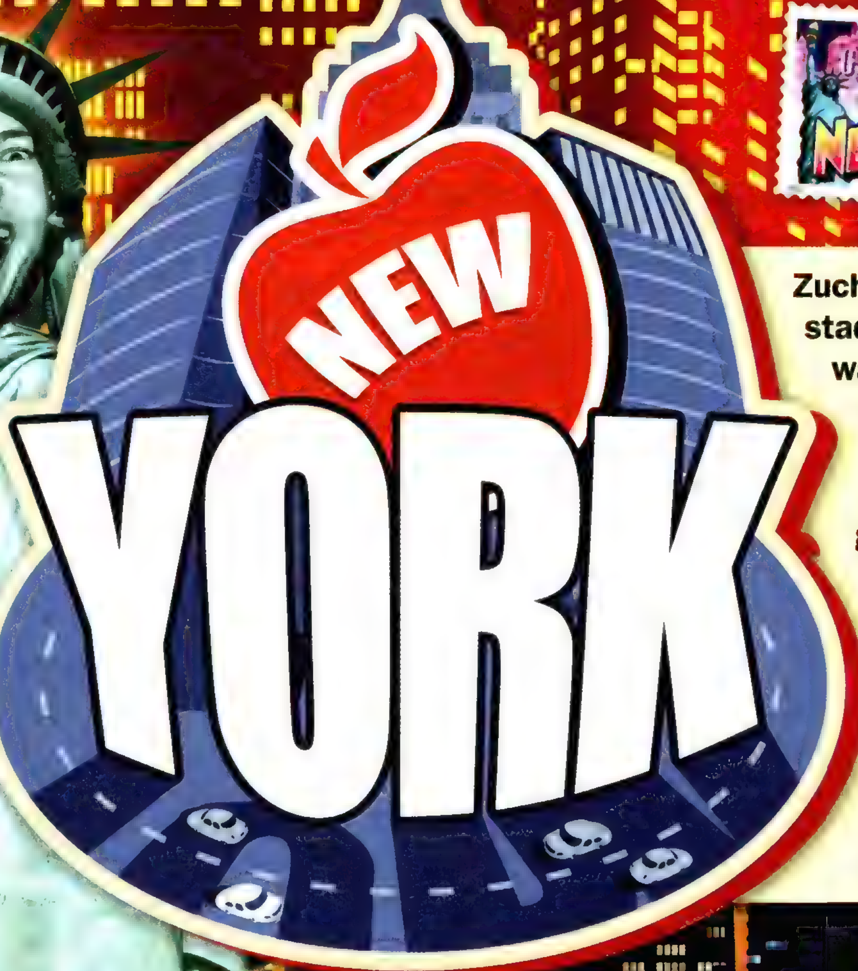
Doorpratend over het thema 'in twee werelden leven', schiet Roy nog iets te binnen. "Tijdens mijn opleiding Design for Virtual Theatre and Games wilde ik niet óf theater óf games maken, maar juist een mix van die twee. Daar stond ik vrij alleen in. Dus vroeg ik me wel eens af, zeker na het afronden van mijn opleiding: ben ik nu een gamemaker of een theatermaker?"
Roy zegt het bij Herald allebei te zijn. "Ja, het is natuurlijk een game, maar alles wat ik weet van theater, stop ik erin. De kennis van enscenering, het vertellen van een verhaal op een podium, dat kun je heel goed toepassen in een game, want een game is praktisch hetzelfde. Een game is eveneens een podium, en je hebt ook acteurs, en regels waar het publiek zich aan moet houden. In modern theater heb je bijvoorbeeld ook dat het publiek door de set mag lopen. Daarin komen theater en games heel mooi samen.
Kijk, in het theater worden al duizenden jaren thematisch sterke verhalen verteld. De kennis ervan gaat terug naar de oude Grieken, misschien wel tot de holbewoners rond het kampvuur. Het is gewoon zonde om die kennis niet in games toe te passen." ✖



"In de eerste plaats willen wij gewoon een vette, leuke game maken."

HOOFDSTAD VAN DE (VIDEOGAME)WERELD?





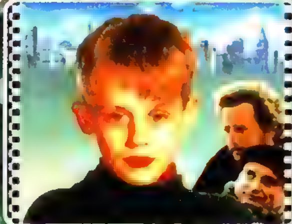


Zucht, New York. Wat een stad! Als Graddus poëet was geweest, had hij op deze plek een gedicht geschreven. Als zanger, een serenade gezongen. En als pottenbakker, een ehm... pot gebakken. Maar de baklap is gamejournalist, dus moeten we het doen met deze PURetro. Ach, ook best alright, toch?

VAN STREETS OF RAGE TOT CRYSIS



Streets of Rage (1991)
Zeker, New York is een broeierige stad. Maar zo ruig als in Streets of Rage is het doorgaans alleen in The Bronx. Of tijdens spitsuur op Times Square, natuurlijk. Anyway, in deze klassieker geef je ongeveer 928507 baddies een pak rammel, inclusief de corrupte NYPD!



Home Alone 2: Lost in New York (1992)
Home Alone blijft de ultieme Kerstfilm. Want hoofdrolspeler Macaulay Culkin mag inmiddels veranderd zijn in een tandeloze heroïnejunk, z'n grote doorbraak als jochie dat het huis probeert te verdedigen tegen inbrekers, is tijdloos. De game is overigens ook best geinig.



Mortal Kombat 3 (1995)
Zowat alle Mortal Kombat 3 levels liggen in The Big Apple, waaronder The Bank, Bridge, Subway, Street en Rooftop. In de achtergrond de contouren van het Empire State Building... uuuh... Shao Kahn's Fortress, terwijl op de voorgrond ruggengraten worden uitgerukt. Epic!



Fighting Force (1997)
Sommige mensen noemen Fighting Force ook wel 'de natuurlijke opvolger van Streets of Rage'. Dat moet dan vooral komen door het feit dat beide games zich in New York afspelen. Qua kwaliteit mag deze shit immers niet in de schaduw van z'n 'voorganger' staan...

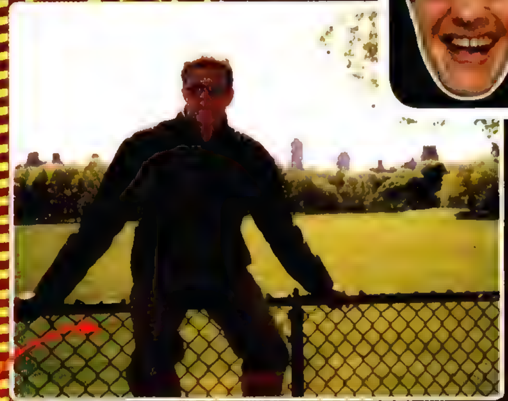


Deus Ex (2000)
De aanstaande komst van Mankind Divided maakt deze cyberpunky stealth RPG weer volledig relevant, en terecht. Zouden we ook terugkeren naar Battery Park? Laten we het hopen. Al was het alleen al vanwege de fantastische muziek.



Als ik aan New York denk, vechten de superlatieven om voorrang. Majestueus. Machtig. Magistraal. En da's alleen nog maar de letter M! Zelf ben ik er helaas maar één keer geweest. In 2002; een paar maanden nadat terroristen de haren van de stad hadden geknipt. Een magische (alweer een M) trip, waarbij ik uiteraard alle hotspots bezocht.
Weet je wat: laat ik jullie, aan de hand van wat kiekjes uit mijn ouden doosch, als gids meenemen op een stadstoer. Met een videogamesausje, vanzelfsprekend...





Ooit in NY geweest? Yep, drie keer: voor Crysis 2, Peter Jackson's King Kong en een Xbox event. Het is fantastische metropool, vooral het rauwe Brooklyn.
Favo game in NY? **Max Payne 1 & 2**. Omdat NYC daar alleen 's nachts wordt getoond en het sowieso de stad bij uitstek is voor de 'noir'-vibe. Heel cool.

Ooit in NY geweest? Nope. Ik zou gaan voor de vijftigste verjaardag van m'n moer, maar toen kwam m'n zevenjarige broertje het land niet in, omdat ie geen eigen paspoort had...
Favo game in NY? **Def Jam Fight for NY**. Je wil niet weten hoeveel uurtjes ik in die game heb gepompt!

Brooklyn Bridge

Goedemorgen! We beginnen onze wandeling op de iconische Brooklyn Bridge; sinds 1883 toonbeeld van Amerikaanse architectuur en dagelijks decor van vele duizenden auto's, fietsers en voetgangers die vanuit de suburbs Manhattan willen bereiken.

Vanaf de brug is het uitzicht op de skyline adembenemend - ook in videogames. Neem **Grand Theft Auto**, **The Godfather** en **Mafia**, waarin het oversteken van de Brooklyn Bridge ofwel een perfect moment is om tussen missies effe op adem te komen, óf juist voor een met adrenaline gevulde dollemansrit waarbij het ijskoude water van de East River slechts één stuurfoutje van je vandaan is...

Central Park

Volgende stop is Central Park. Deze drukst bezochte stadsgroenvoorziening ter wereld is even indrukwekkend als mysterieus. Overdag drinken New Yorkers hier hun Latté, rennen een rondje of liggen te bakken in de zon. Dooft echter 's nachts het licht, dan wordt het ten zeerste afgeraden je tussen de talloze bomen te begeven. Zou het er spoken? In spellen als **Ghostbusters** en **Alone in the Dark** in ieder geval wel. Brrrrrrr.

Times Square

Als ik één plek moet noemen die symbool staat voor de wereldstedelijke uitstraling van de Big Apple, is het Times Square. Die immense drukte, veroorzaakt door meer dan 300.000 mensen die daar dagelijks rondlopen. Die alom vertegenwoordigde, schreeuwerige en verblindende reclame-uitingen. En die onbeschrijfelijke buzz, wanneer je beseft dat je in het centrum van het universum bent aanbeland.
Uiteraard is geen game in New York compleet zonder Times Square: **Spider-Man**, **Prototype** en zelfs **LEGO: Marvel Super Heroes**. Maar het mooist is het plein toch wel in **GTA IV**. »

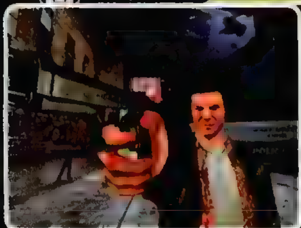


Ooit in NY geweest? Nee, maar New York staat zeker op mijn lijstje. De culturele sector daar is om van te watertanden, het nachtleven is bruisender dan dat van Berlijn en er is altijd overal wel wat te doen. Het is Amsterdam keer honderd. Blijkbaar.
Favo game in NY? **Die Hard Trilogy!** Ondanks de wat primitieve graphics, voelde het New York in die game toch wel écht heel erg 'Big Apple'. Al had de game best wat meer gele taxi's kunnen gebruiken voor extra authenticiteit.

Ooit in NY geweest? Meerdere keren. Mijn favo sportstad van de States met de magische Madison Square Garden.
Favo game in NY? Elke **NBA 2K**, want The Garden is dé b-ball tempel.

weetje • weetje

Er zijn meerdere verklaringen voor de bijnaam The Big Apple voor New York. De leukste is de volgende. Rond 1800 begon een dame genaamd Eve een luxe bordeel. De Bijbelse Eve (Eva) verleidde Adam met een appel, vandaar dat dit bordeel bekend werd als Eve's Apple, en later als The Big Apple. De stad groeide, het bordeel verdween, maar in het spraakgebruik van de heren bleef het hangen: 'We gaan naar The Big Apple.'



Max Payne (2001)
Hoe tof deel drie ook is en hoe heerlijk Max weer als verbitterde, pillen-poppende en met whiskey pens uitgeruste antiheld in bullet time door de omgeving zweeft, mis ik toch iets... Ah, ik weet het al: die typisch New Yorkse film noir stijl van het origineel!



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)
Huh, is Metal Gear Solid 2 gesitueerd in NY? Mjaaaeeehm, nou, niet helemaal. Wel vaart de boot met Metal Gear RAY door de Hudson River, en vechten Raiden en Solidus aan het eind van de game op het dak van Federal Hall. Ach, genoeg voor een plekje in deze feature, toch?



Tony Hawk's Underground (2003)
Ik heb het vaker gezegd: ik ben niet de grootste skateboardfan. Iets met als kind een tand door m'n lip, enzo... Neemt natuurlijk niet weg dat de Tony Hawk spellen een grote schare fans hebben, die Underground veelal de best of the bunch noemen.



The Warriors (2005)
Cultfilm The Warriors, over bendeoorlogen in New York, beleefde met de gelijknamige game uit 2005 een tweede leven. Met expliciet geweld en weinig verhullende seksscènes, zal het je niet verbazen dat Rockstar aan het roer stond. Dat het spel top speelt, ook niet.



True Crime: New York City (2005)
Een spel met de naam 'Echte Criminaliteit' neemt zichzelf uiteraard niet te serieus. Toch kent deze sandboxer - met Snoop Dogg als unlockable character - een bijna een-op-een nagemaakt Manhattan. Hé kijk, Grand Central. Fifth Avenue. Wall Stree... »

DE BIG APPLE IN VIER PARTJES

GROOT, GROTER, GROOTST

De Big Apple en wolkenkrabbers; ze horen bij elkaar als Jan en Gold Awards. Okay, in Hong Kong staan er nét wat meer en ook Dubai timmert hard aan de weg, maar zeker die laatste stad doet dit volledig naar New Yorks model. En you just can't beat the original! Wolkenkrabbers passen natuurlijk perfect in de traditionele Amerikaanse filosofie van 'groot, groter, grootst'. Want waar krijg je standaard XL-glazen cola bij je hamburgermenu? Eindigen sportwedstrijden in 108-131? En maken ze spelconsoles waarmee je een olifant knock-out slaat?

DIVERSITEIT

Terwijl we het in Nederland moeten doen met politici die complete bevolkingsgroepen beledigen, hebben ze in New York al lang begrepen dat er niets mooiers is dan wanneer tientallen verschillende culturen, religies en gebruiken samensmelten tot één grote toverbal die, hoe langer je eraan zuigt, nieuwe smaken blijft opleveren. Zo worden er meer dan achthonderd talen gesproken, lopen Latino's hand-in-hand met Roemenen, eten Japanners bij Afrikaanse restaurants en vieren leren Chanoeka. Man, zelfs kakkerlakken en ratten zijn goed ingeburgerd... Bottomline? Ze voelen zich allemaal New Yorker! Een beetje hetzelfde wat Amsterdammers hebben, maar dan in het kwadraat.

KEIHARD KAPITALISME

De Verenigde Staten staan voor vrijheid, kansen én kapitalisme. Het verhaal van de nerd die software in zijn garage ontwikkelt, en uiteindelijk een van de rijkste mensen op aarde wordt. De Amerikaanse droom. Nergens is dit gegeven prominenter aanwezig dan in New York. Met name in Manhattan zijn de mensen simpelweg zó ongelooflijk praktisch en outputgericht. Kijk ze lopen, met hun efficiënte tred. Als een bruisende mierenhoop waar, in tegenstelling tot bijvoorbeeld Tokyo, individueel uitblinken wél wordt aangemoedigd. Zolang je maar geen bullshit verkoopt.

IDIOTE SPORTEN

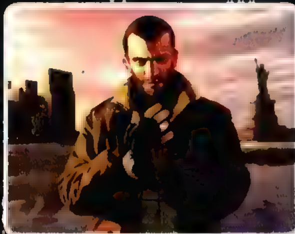
Een van de grootste verschillen tussen 'ons' Europeanen en de Yanks, is sport. Waar wij immers voetbal op een voetstuk hebben geplaatst, zijn het in de States basketbal, baseball en American football die de klok slaan. En hoe! Echter, eerlijk is eerlijk: in tegenstelling tot JJ heb ik er persoonlijk weinig mee. Die shit is gewoon net te bombastisch. Te veel vuurwerk, te weinig souplesse. Nee, voor mij geen NBA2K, Madden of Wayne Gretzky. Al moet ik wel zeggen dat die cowboys als geen ander weten hoe ze ergens een spektakel van moeten maken.



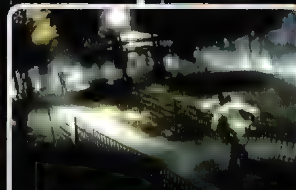
Project Gotham Racing 3 (2005)
VROOOEEEEEM!!! De eerste keer dat ik PGR 3 zag, wist ik niet wat ik meemaakte. Die snelheid! Dat geluid! Die grafische details! In de New York-track kwam het allemaal samen. Zeker wanneer je - heel cool - midden op de Brooklyn Bridge even door het zijraampje kijkt.



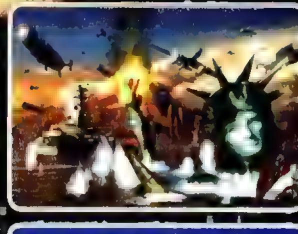
The Godfather: The Game (2007)
Okay, genrebroeder Mafia 2 (zie verderop) is net effe wat mooier. En beter. Echter, voor een filmgame komt The Godfather verrassend goed uit de verf. Met het brute Blackhand vechtsysteem beuk je erop los, terwijl de vooroorlogse Big Apple shined als nooit tevoren.



Grand Theft Auto IV (2008)
Nooit eerder kwam New York fraaier tot leven dan in Grand Theft Auto IV. Of New York... in feite gaat het hier natuurlijk om Liberty City, het mongoloïde broertje van NYC waarin het Vrijheidsbeeld een duckface heeft en de politie het geheugen van een goudvis.



Alone in the Dark (2008)
Donker is het zeker, in dit voorlopig laatste deel van de vermaarde Alone in the Dark serie. Sfeervol ook, niet in de laatste plaats door de prachtig vormgegeven, door paranormale krachten geplaagde straten van New York. En dat mistige Central Park, wow.



Turning Point: Fall of Liberty (2008)
Wat zou er gebeurd zijn wanneer Winston Churchill zijn aanrijding met een taxi begin jaren '30 niet had overleefd? Volgens Turning Point hadden de nazi's eerst Engeland veroverd, om vervolgens met reusachtige zeppelins(!) Amerika aan te vallen. Mjam, prozaïsche pulp.







Ooit in NY geweest? Na een keer of twintig L.A. heb ik in 2006 toch ook maar eens New York geprobeerd. Het bleek ook echt een leukere stad, vooral omdat je er alles te voet kunt doen.
Favo game in NY? Als ik aan New York denk, denk ik aan wolkenkrabbers. En als ik aan wolkenkrabbers denk, denk ik aan **Spider-Man**. Vooral de eerste twee Spidey games die mij in 3D tussen die torens lieten slingeren, maakten indruk.

Ooit in NY geweest? Nog nooit, maar het staat zeker hoog op m'n verlanglijstje! Ik moet echt een keer Central Park, Statue of Liberty en Times Square gaan checken.
Favo game in NY? **Streets of Rage** speelt zich af in New York en is een van mijn favo games aller tijden. Nuff said!

Empire State Building

Het One World Trade Center mag inmiddels weer het hoogste gebouw van NYC zijn, tijdens mijn post 9/11-bezoekje in 2002 was dat het 102 verdiepingen metende Empire State Building. Ooit ontworpen als pronkstuk in de race tussen New York en Chicago over wie 'de grootste' (lees: de langste) had, is het in 1931 opgeleverde gebouw inmiddels ook figuurlijk 'larger than life'.
Een cultureel fenomeen bovendien, onder andere dankzij **King Kong** en het onvermijdelijke **GTA**.

Statue of Liberty

Helaas, foto's van het Vrijheidsbeeld heb ik tijdens mijn reis naar New York niet gemaakt. Ik moet verblind zijn geweest door haar schoonheid en gevoel voor rechtvaardigheid. Check anders deze plaat hieronder effe, geschoten op de pont terug vanaf Ellis Island - ademt die lichaamshouding niet pure filosofie?
In ieder geval laten ook game-ontwikkelaars zich regelmatig inspireren door Lady Liberty. Denk aan **Deus Ex**, **Assassin's Creed 3** en **Ninja Gaiden Sigma 2**, waarin het beeld zelfs een heuse eindbaas was!

Coney Island

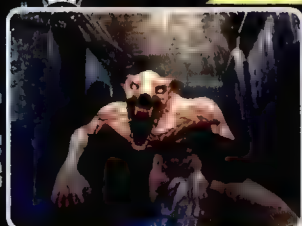
Potverdomme, wat hebben we al veel gezien vandaag. Tijd om effe uit te puffen! En waar kan dat beter dan bij het strand en de kermisattracties van Coney Island?
Meest bekende videogamevoorbeeld vind je natuurlijk in - daar is-ie weer - **GTA IV**, al had Rockstar in de semi-obscure beat 'em up **The Warriors** al laten zien hoe je deze toeristische trekpleister digitaliseert. Smashing!
Goed, dat was 'm alweer. Ik wens jullie verder nog een fijn verblijf. Oh ennuh, vergeten jullie de gids niet? Thanks. ✖





Ooit in NY geweest? Ha, ik kwam er al toen het nog Nieuw-Amsterdam heette! Ik ben een stadsmens en New York is veruit m'n favoriet, en dat wordt elke keer als ik er kom weer bevestigd.
Favo game in NY? In deel 4 vond ik New York nogal inwisselbaar, maar in **Project Gotham Racing 3** was met name het gassen over The Brooklyn Bridge dik genieten.

Ooit in NY geweest? Helaas, maar de stad staat zeker op mijn bucketlist. Want zoals Frank Sinatra ooit uit volle borst zong: 'These vagabond shoes are longing to stray!'
Favo game in NY? Big Apple, 3 AM; het schalde talloze keren uit mijn Game Boy, en ik kreeg er nooit genoeg van. **Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time** speelt zich in z'n geheel af in New York en is een van mijn favoriete games aller tijden. Pizza Time!



Legendary (2008)
Wanneer Pandora's doos in het midden van New York wordt geopend, neemt een leger aan mythologische wezens (griffioenen, weerwolven en minotaurussen) de stad over. Klinkt het plot van Legendary niet legendarisch? Jammer alleen van de game zelf...



inFAMOUS (2009)
De eerste inFAMOUS is goed beschouwd nog altijd de beste. Niet alleen omdat het losgaan met superkrachten vers aanvoelde en het verhaal niet besmet was met allerlei bullshit, maar met name door spelwereld Empire City: een grauwe, rauwe verbastering van NY.



Prototype (2009)
Is inFAMOUS nou beter? Of toch Prototype? In ieder geval blijft het bizar dat twee vrijwel identieke games minder dan een maand na elkaar verschenen. En dan ook nog eens met vrijwel dezelfde setting; al is het New York van inFAMOUS nét effe cooler dan in Prototype.



Mafia II (2010)
Manhattan, midden jaren '40. De straten zijn bedekt onder een dik pak sneeuw, af en toe gaat er een voetganger op z'n flikker, terwijl op de radio King of Cool Dean Martin zingt *'Let It Snow! Let It Snow! Let It Snow!'*. Kippenvel, en niet alleen van de kou.



Crysis 3 (2013)
Gears of War schermde qua art-design ooit met de term 'destroyed beauty', maar wat mij betreft werd het gegeven van een prachtige, verwoeste stad pas echt geperfectioneerd in Crysis 3. Zo had New York eruit gezien als de Cubacrisis niet was afgewend.

Op zoek naar lichtpuntjes

Najaar hoeft geen Naarjaar te worden

Er worden dit jaar weer veel te veel games uitgesteld. Maar dat is nog geen reden om bij de pakken neer te zitten. Jan en JJ zetten hun roze bril op en kijken hoe gamers van het komend najaar toch nog een feestje kunnen maken.

Toegegeven, ook wij moesten effe slikken toen we hoorden dat de exclusieve krakers van zowel Sony (Uncharted 4) als Nintendo (The Legend of Zelda) uitgesteld werden naar 2016 en dat de grote beloften van Microsoft (Quantum Break) en Ubi (The Division) dit najaar ook niet meer gaan halen. Dat maakt de pap toch wel een stuk minder krenterig. Daar mag je dan ook best effe van balen.
Maar te lang treuren is niet goed. Het leven is er om gevierd te worden, juist als gamer. En dus gingen Jan en JJ op zoek naar lichtpuntjes.

Waarom al dat uitstel?

Wat bezielen Sony en Nintendo om hun topgames voor dit najaar uit te stellen? Er wordt al tijden aan deze games gewerkt en het najaar is altijd dé periode voor topverkopen. Officieel verklaren beide partijen dat ze meer tijd nodig hebben om de games te vervolmaken. En hoewel hier ongetwijfeld een kern van waarheid in zit, doen ook andere theorieën de ronde. Want uitstel op dit moment doe je, zoals we al eerder aangaven, niet zomaar.
Over Sony gaat het gerucht dat de kritiek op The Order 1886 (te kort, te weinig gameplay) een rol heeft gespeeld bij het uitstel van Uncharted 4. Mogelijk was Uncharted 4 ook aan de korte kant, en wilde men die gok niet weer nemen.
Bij Nintendo heeft het uitstel mogelijk te maken met de matige verkoopcijfers van de Wii U en de komst van de NX. Nintendo zou de Wii U wellicht niet meer als hun primaire console zien. Het bedrijf heeft maar beperkte resources om games te maken, en produceren voor een console die niet lekker loopt, is een waist of money.
Bullshit? Nou, aan het eind van de ook niet best functionerende GameCube werd Zelda The Twilight Princess eveneens onverwacht uitgesteld... om een poos later als soort van launchgame voor de Wii te verschijnen.


De kritiek op The Order 1886 zou wel eens een rol gespeeld kunnen hebben bij het uitstel van Uncharted 4.


Indiegames als No Man's Sky moeten dit najaar de kar voor Sony mede gaan trekken.

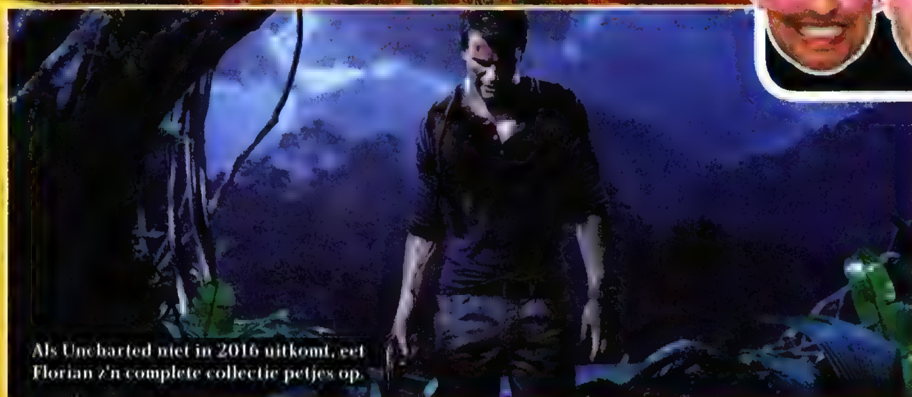
De wonderen zijn de wereld nog niet uit

Dromen mag altijd, maar de tijden dat er nog grote verrassingen in de eerste helft van een jaar (E3) werden aangekondigd, die in de tweede helft van hetzelfde jaar uitkwamen, lijken voorgoed voorbij. Aan de andere kant: Sony en Nintendo moeten toch met íets komen nu hun topgames het Heilige Holiday Season niet halen.
Sony zal, naast de remake van de eerste Ratchet & Clank, bijvoorbeeld kunnen komen met een Gran Turismo 7 Prologue. Verder trekken de indies de kar met RiME en No Man's Sky als meest prominente games. En wie weet komen de Japanners opeens met een timed exclusive van story DLC voor GTA V.
Ook Nintendo zal moeten husselen met hun releaseschema en dat zou ervoor kunnen zorgen dat we opeens 'iets' van Star Fox of 'iets' van Metroid kunnen gaan spelen dit najaar.
Voorts hebben we de hoop dat EA een nieuwe Need for Speed tevoorschijn tovert, en je moet niet raar opkijken als Square Enix opeens nog met meerdere Final Fantasy spin-offs en sub-delen op de proppen komt en Bethesda Doom nog dit jaar gaat uitbrengen. Tenslotte gaan er geruchten over iets nieuws uit het Far Cry kamp. Blood Dragon 2 wellicht? Oftewel, geef de moed nog niet op!



Koop eindelijk die (tweede) console

Nu is de tijd om toe te slaan. Wij geven je de garantie dat het vanaf lente 2016 krakers voor de Xbox One en PS4 gaat regenen.
Beide partijen gaan flink investeren in hun eigen exclusives, en games als Uncharted 4, de nieuwe Gears of War, een nieuwe Gran Turismo, Quantum Break en de nieuwe IP van Guerrilla… daar wil je er toch niet één van missen?


Als Uncharted niet in 2016 uitkomt, eet Florian z'n complete collectie petjes op.

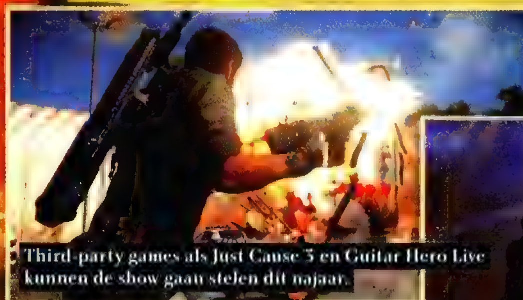
Microsoft ownt najaar

Met het wegvallen van de toppers van Sony en Nintendo en het uitblijven van adequate exclusieve vervangers, heeft Microsoft opeens de kans dit najaar te domineren. Want Fable Legends, Forza Motorsport 6, de nieuwe Halo (zie screen) en Rise of the Tomb Raider lijken zekerheidjes.
Dat zijn vier herkenbare games, met een grote achterban. Halo en Tomb Raider zijn bovendien dermate sterke franchises dat je gamers ermee kunt verleiden om jouw console te kopen, temeer Nathan Drake's gelijksoortige nieuwe avontuur schittert door afwezigheid.
Daarnaast verwachten we ook nog wel wat indiegames zoals Below en Inside, om de baardige hipsters onder het Xbox publiek tevreden te houden. En dan suggereert Microsoft eveneens dat ze nog met nieuwe IP's bezig zijn én zit de nieuwe Crackdown er misschien ook nog aan te komen...


De nieuwe Halo zou ook de Xbox One nog een boost kunnen geven.

Third-party saves the day

Nu Sony en Nintendo hun grootste krakers niet op tijd af krijgen en GTA V op alle elektronische apparaten uit is, kunnen andere publishers eindelijk weer de show stelen. En dat gaan ze volgens ons doen ook.
Call of Duty: Black Ops III - Treyarch, de meest populaire CoD-developer van de drie, is aan de beurt en dat schept verwachtingen.
Star Wars: Battlefront - Kan niet uitgesteld worden vanwege de komst van dé film van 2015: Star Wars.
Assassin's Creed: Victory - Ubisoft kan zich niet nog een buggy Assassin's-deel veroorloven.
Just Cause 3 - We zijn weer helemaal klaar voor deze funny sandbox knaller.
Rainbow Six: Siege - Ubisoft heeft altijd twee toppers in het najaar…
FIFA 16 en PES 2016 - Worden er na de comeback van PES alleen maar interessanter op.
Guitar Hero (Live) en **Rockband** - We gaan weer muziek spelen met deze twee comeback games.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain - Een zekerheidje, met of zonder Kojima.


Third-party games als Just Cause 3 en Guitar Hero Live kunnen de show gaan stelen dit najaar.



Kliekjes overkill

De aankondiging van veel remakes is ook een bewijs voor een mager najaar. Nou, daar hoef je dus verder niet meer aan te twijfelen.
God of War 3 remake voor PS4. Leuk, maar waarom er niet meteen God of War: Ascension bijgedaan? Dit voelt toch een beetje te makkelijk.
Journey Collection: flOw, Flower en Journey gebundeld op een PS4 schijfje. Zijn we inmiddels niet een beetje klaar met deze games?
Devil May Cry 4 special Edition (PS4/Xbox One). Beetje raar om DMC eerst als remake uit te brengen en daarna met een oudere Devil May Cry op de proppen te komen.
Uncharted Collection (PS4). Deze game is nog niet officieel bevestigd, maar het moet raar lopen als ie niet dit najaar opduikt. Deze zouden we meteen gaan spelen.
The Gears of War Collection (Xbox One). Ook nog niet bevestigd, maar het zou wel sense maken.
Mario Galaxy/Mario Galaxy 2 Collection. Evenmin bevestigd, maar we zien Nintendo het wel doen. Toch nog een beetje Mario glans dit najaar.
Batman: Arkham Collection. Als we de hardnekkige geruchten mogen geloven, verschijnt deze bundel (de opgepoetste versies van Batman: Arkham Asylum en Batman: Arkham City) dit najaar voor de PS4 en Xbox One. In principe mooi spul.
Alan Wake. Er gaan volop geruchten, gevoed door Remedy zelf, dat Alan Wake naar de Xbox One wordt overgezet. Aardig, niet meer dan dat. ✖


Alan Wake voor de Xbox One, daar liggen wij niet wakker van...

INDIES NEMEN HET STOKJE OVER

DE METROIDVANIA'S ZIJN TERUG!

De Metroidvania's zijn terug! Hoog tijd dat superfan Nino eens uitlegt wat dat nou precies voor games zijn... én welke pareltjes je niet mag missen.

Volgens Wikipedia zijn Metroidvania's games met één grote verbonden spelwereld waarin de speler obstakels tegenkomt die hij pas kan overwinnen als hij de juiste tools heeft vergaard.
Volgens Nino de Vries zijn Metroidvania's de ultieme evolutie van platformgames. Al sinds de games waar het genre zijn naam aan te danken heeft (Super Metroid en Castlevania: Symphony of the Night) ben ik verslingerd aan die games, en het doet me dan ook goed dat er steeds meer toppers in dit subgenre verschijnen.

GRONDLEGGER

Wat mij betreft is Super Metroid uit 1994 net zo belangrijk voor het platformgenre als Super Mario World en zelfs Mario 64. Er is namelijk niets bevredigender dan het unlocken van een nieuw wapen of een nieuwe tool, die je vervolgens gebruikt om verborgen ruimten te bereiken waar je eerder niet bij kon.
In de beste gevallen valt zo'n upgrade meteen op z'n plaats; je liep eerder al voorbij een gangetje dat onbereikbaar was door een te krappe opening of een muur die in de weg zat, en nu weet je dankzij je nieuwe superkracht of wapen precies wat je moet doen om verder te komen.
Het verkennen van eerdere gebieden wordt beloond met extra power-ups en je hebt het gevoel dat je personage steeds krachtiger en veelzijdiger wordt.



Super Metroid (1994)

TOP 5 METROIDVANIA'S (die niet Metroid of -Vania heten)



5. GUACEMELEE!

Deels Metroidvania, deels luchadore brawler, honderd procent awesome, dat is wat Guacemelee! is. De game van Drinkbox Studios is alweer twee jaar oud maar heeft vanwege z'n toffe stijltje en frisse gameplay de tand des tijds prima doorstaan.
Zowel de combat als het rondspringen vergt de nodige skills, maar met een beetje oefening valt er meer dan genoeg lol te beleven.
Aangezien de game al wat ouder is, is het raadzaam om Steam in de gaten te houden voor sales, want met een beetje geluk kan je Guacemelee! voor een prikkie op de kop tikken.

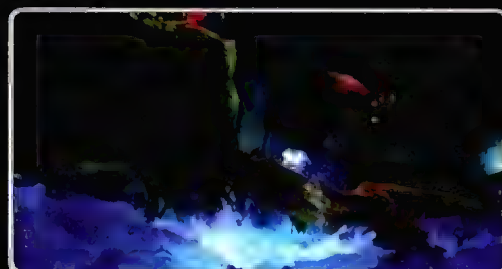
Release: April 2010
Platformen: PC / Vita / PS4 / PS3 / Wii U / Xbox 360 / Xbox One
Prijs: € 13,99



4. SHADOW COMPLEX

Shadow Complex uit 2009 is een van mijn favoriete Xbox Live Arcade games. Het is een Metroidvania qua opzet, maar qua gameplay voelt het moderner aan dankzij de hedendaagse setting en guns.
Shadow Complex voelt een beetje als een 2D Metal Gear Solid in een grote open wereld met een Metroidvania sausje.
Helaas heeft uitgever Microsoft het nooit meer over Shadow Complex en zijn de plannen voor een vervolg in de kiem gesmoord, dus als je Shadow Complex wil spelen, zal je je Xbox 360 moeten afstoffen.

Release: Augustus 2009
Platform: Xbox 360
Prijs: € 14,39



3. ORI AND THE BLIND FOREST

Zoals je kon lezen in PU #254 zijn Jan en ik meer dan lovend over Ori & The Blind Forest. De Metroidvania van nieuwkomer Moon Studios is bloedmooi en precies pittig genoeg om tot het einde toe boeiend te blijven.
Voor de volledige review verwijs ik je graag naar de uitgebreide coverview in dat nummer of de video review op de site, maar het komt erop neer dat Ori dankzij zijn beeldschone graphics en strakke controls een uitstekende introductie voor het genre is.

Release: Maart 2015
Platformen: PC / Xbox One
Prijs: € 19,99





Super Metroid deed dit zo perfect dat het de standaard zette voor vele moderne Metroidvania's die qua opzet maar heel weinig verschillen van de inmiddels twintig jaar oude grondlegger.

NACHTELIJKE SYMFONIE

Ook Castlevania: Symphony of the Night mag niet ontbreken in deze beknopte historie, en niet alleen omdat ie medeverantwoordelijk is voor de naam van dit prachtige subgenre. SoTN wordt namelijk nog steeds gezien als een van de belangrijkste games ooit en schittert regelmatig in lijstjes met beste games aller tijden.
Net als in het drie jaar oudere Super Metroid moet je in SoTN een grote open spelwereld verkennen door nieuwe upgrades te verzamelen, maar dankzij de destijds nieuwe mogelijkheden van de 32-bit consoles was SoTN ook een genot voor oog en oor. De eindbazen en omgevingen kwamen beter tot hun recht dankzij de fraaie, grotere sprites en ook de soundtrack van SoTN staat bekend als een van de beste ooit.
Ik heb SoTN laatst nog uit de kast getrokken om te checken of ie nog altijd zo geniaal is, en dat is gelukkig het geval. Als je 'm nog nooit gespeeld hebt, raad ik je aan om de PSX-versie op PSN of de Xbox 360-versie op Xbox Live Arcade aan te schaffen voor een tientje, want dat is ie dubbel en dwars waard.

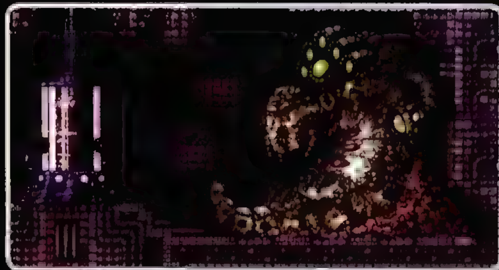

Chasm

"2015 KAN HET BESTE JAAR VOOR METROIDVANIA'S SINDS DE HOOGTIJDAGEN IN DE JAREN '90 WORDEN!


Castlevania: Symphony of the Night

EN NU?

Zowel Konami, de uitgever van Castlevania, als Nintendo, de uitgever van Metroid, lijken geen plannen te hebben om met nieuwe delen in hun legendarische series te komen. Castlevania is met de Lords of War reeks tegenwoordig gedegradeerd tot God of War kloon en rondom Metroid is het angstvallig stil geworden nadat Other M uitkwam in 2010.
Gelukkig zijn de indies meer dan happig om het stokje over te nemen, want het aantal onafhankelijk ontwikkelde Metroidvania's is explosief gestegen. De afgelopen maanden verschenen Ori & The Blind Forest en Axiom Verge - twee absolute toppers in het genre - en met Chasm en La-Mulana 2 in het vooruitzicht zou 2015 zo maar eens het beste jaar voor Metroidvania's sinds de hoogtijdagen in de jaren '90 kunnen worden! ✖



2. AXIOM VERGE

Het onlangs verschenen Axiom Verge is in elk opzicht een liefdesverklaring aan Super Metroid. De opzet, de graphics, de gameplay, de setting: alles in Axiom Verge lijkt op Super Metroid. Toch heeft de game dankzij de unieke upgrades, wapens en eindbazen absoluut een eigen smoel.
Door de 16-bit graphics en old school moeilijkheidsgraad is Axiom Verge niet voor iedereen, maar als je vroeger hebt genoten van Super Metroid en verlangt naar meer, ben je hier aan het goede adres.
Release: Maart 2015
Platform: PS4 (PC / PS Vita volgen)
Prijs: € 17,99



1. LA-MULANA

La-Mulana is, afgezien van de twee grondleggers van het genre, mijn favoriete Metroidvania. De game kwam precies tien jaar geleden in Japan uit als een soort van ode aan oude MSX-games, maar werd pas interessant toen het een moderne remake kreeg in 2011. Die remake is ook in Europa verkrijgbaar en is een van de meest uitgebreide en leukste platformers die ik ooit heb gespeeld. Het combineert de cryptische puzzels van Myst met een gigantische open spelwereld, waarin reusachtige eindbazen, hele toffe upgrades en wapens de gameplay vers houden. De game is vrij pittig en het is raadzaam om een walkthrough bij de hand te houden, maar als je er eenmaal inzit, laat La-Mulana je niet meer los. Begin 2014 werd de Kickstarter voor La-Mulana 2 succesvol afgerond en als alles meezit, kunnen we eind dit jaar eindelijk aan de slag met dit officiële vervolg. Ik claim bij deze vast de coverview, Ed!
Release: Juli 2012
Platformen: PC / Vita / Wii
Prijs: € 15,00

VIJF PU-REDACTEUREN VERBEELDEN HUN ERGSTE NACHTMERRIE

EINDBAAS BOVEN BAAS

Eindbazen, wie kent ze niet? Een eindbaas is de som van creativiteit en bekwaamheid van de ontwikkelaar. De eindbaas verslaan, is vaak de meesterproef van de gamer, de ultieme uitdaging van een game. Vijf PU-redacteuren tekenden en beschreven hun meest gevreesde eindbaas!

TJEERD

DE STRANDJUTTER



Wie is De Strandjutter?

De Strandjutter is gluiperig, vies, half vergaan en gedoemd om eeuwig over het strand te zwerven en je gear te jatten. Hij is gebocheld, zit onder de wratten en algen, en is te herkennen aan z'n gele regenhoed. Als hij praat, hoor je een gegorgel dat je botten doet knarsen en sijpelt er vies modderwaterkots uit z'n mond.

Wat zijn z'n abilities?

De Strandjutter is watervlug, hij is praktisch niet te raken en hij heeft een sleepnet waarmee hij je onderuit kan halen. Zijn gele hoed geeft hem cloaking abilities, waardoor hij je van achteren kan besluipen. De strandjutter kan je vertragen door de straal modderwaterkots die hij uit zijn bek spuugt.

Waarom is het de ultieme klootzak?

Deze klootzak jat je verzamelde gear zo van je lijf. Je wordt kaalgeplukt waar je bijstaat en als je niet oppast, heb je niets meer om hem mee te verslaan. En alsof dat niet erg genoeg is, probeert hij je te verdrinken in zijn vieze modderwaterkots.

Hoe moet je hem verslaan?

Zolang De Strandjutter snel is, zul je hem nooit kunnen verslaan. Daarom zul je zijn drang om jouw gear te jatten, tegen hem moeten gebruiken. Trek de zwaarste armor aan die je gedurende het spel hebt verdiend. Als de gluiperd dit van je jat, zal hij een stuk minder rap worden en kun je hem verslaan met een elektrisch wapen; hij is immers kletsnat: elektrocuteer die modderfokker!

JAN

BANK DIRECTOR BALDRIC - THE PIG



Wie is Baldric The Pig?

Een dik sigaren rokend zwijn in een maatpak. Hij draagt een leren koffer met daarin zwart geld, dubieuze contracten en een gouden Beretta 92 FS 9mm pistool.

Wat zijn z'n abilities?

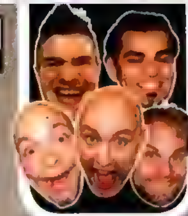
Baldric The Pig tracht je te ontregelen door dikke sigarenrook jouw kant op te blazen, en je afwisselend te meppen met z'n koffer, te beschieten met zijn Beretta of met z'n 150 kilo bovenop je te springen.

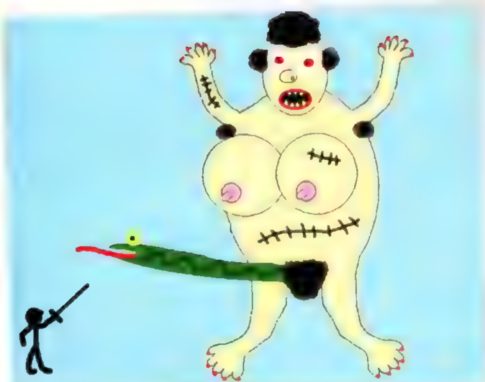
Waarom is het de ultieme klootzak?

Baldric is een door en door corrupte bankdirecteur die zaken doet met schurkenstaten, zichzelf jaar in jaar uit enorme bonussen toekent en geld van de maffia witwast.

Hoe moet je hem verslaan?

In beweging blijven, zodat je niet bedwelmd raakt door zijn stinkende sigarenrook. Door op brandblussers te schieten, kun je zijn sigaar uitmaken (fase 1), vervolgens dien je marmeren bustes omver te werpen waarover hij struikelt. Dat is het moment om veel schade toe te dienen. In fase 2 zal Baldric afwisselend op je af stormen of jou van een afstand beschieten. Dit kun je counteren door weg te duiken én een zware archiefkast te destabiliseren. Als je die laatste genoeg hebt ontwricht, moet je Baldric richting deze kast lokken en wegspringen, waarna de kast bovenop het zwijn lazert en je 150 kilo wildzwijn paté overhoudt.





GRADDUS
TITTANUS

Wie is Tittanus?
Is het een man? Een vrouw? Of toch stiekem de vriendin van Tjeerd? Waarschijnlijk zullen we het nooit weten...

Wat zijn z'n abilities?
Tittanus kan je verpulveren tussen zijn/haar machtige meloenen. Oh, en kijk ook uit voor de bruinenbonenruft en dat gluiperige, glibberige, groene aanhangsel!

Waarom is het de ultieme klootzak?
Deze oeroude gigant leeft slechts voor één doel: iedereen verminken, zodat het niet langer het lelijkste schepsel op aarde is.

Hoe moet je hem verslaan?
Aangezien conventionele wapens geen effect hebben, zul je een list moeten bedenken... Hint: Tittanus houdt niet van spiegels.

JURJEN
LEIPE LIENTJE

Wie is Leipe Lientje?
Leipe Lientje is een geestelijk uitgedaagde vrouw van middelbare leeftijd. Ze kan heel gek gnuiven, wild met haar handen wapperen, apart ruiken, tegen je aan lopen en kwijlen.

Wat zijn haar abilities?
Deze eindbaas heeft eigenlijk alleen maar disabilities, dat maakt haar extra onvoorspelbaar.

Waarom is het de ultieme klootzak?
Als kind ben ik eens zo'n vrouw tegengekomen en daar had ik toen een tijdje nachtmerries van.

Hoe moet je haar verslaan?
Niks verslaan, dat zou een beetje respectloos zijn, vind je niet? Gewoon hard wegrennen en nooit meer zo dicht bij de inrichting komen!



SAMUEL
THE PHOMEGA

Wat is de Phomega?
Een monster dat een combinatie is van alle angsten van hoofdrolspeler Jacob. Het ziet eruit als een een monsterlijke schaduw (wat Jacob z'n angst voor het donker symboliseert), heeft acht groteske ledematen (voortkomend uit Jacob z'n arachnofobie) en een hoge, gorgelende, vrouwelijke stem (het product van het schuldgevoel dat Jacob heeft overgehouden aan de verdrinkingsdood van z'n kleine zusje, waardoor Jacob ook nog eens erg bang is voor water en de dood).



Wat zijn z'n abilities?
De grootste kracht van de Phomega is het 'verlammen' van z'n tegenstanders door ze recht aan te kijken met z'n priemende ogen. Vervolgens zal hij proberen z'n slachtoffer te omarmen met al z'n acht ledematen, waarna hij het slachtoffer absorbeert met z'n hele lichaam, wat hem nog groter en sterker maakt.

Waarom is het de ultieme klootzak?
Het is de belichaming van vrees, en teert op de doodsangst van anderen (vooral die van Jacob) om te overleven.

Hoe moet je hem verslaan?
Als je sterk genoeg bent om z'n verlammende blik en z'n aanvallen te weerstaan, wordt de Phomega op een gegeven moment moe, wat je de kans geeft om te vluchten. Dit is echter de verkeerde keuze, want de Phomega ruikt dat je bang bent en zal je dan overal weten te volgen. De goede keuze is te wachten tot hij moe wordt en dan juist, paradoxaal genoeg, jezelf aan hem overgeven. Hiermee laat Jacob namelijk zien dat hij niet meer bang is voor al z'n angsten en zich eraan overgeeft. Dit triggert een cutscene waarin The Phomega het uitgilt van de pijn en er lichtstralen uit hem schieten, waarna ie ontploft. ✖

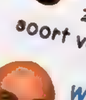
FAVORIETE EINDBAAS ALLER TIJDEN



Ganondorff (The Legend of Zelda). Vanwege zijn crazy eyes én z'n oranje haar.



Dracula en de Magere Hein (Castlevania: Portrait of Ruin). Doe ze genoeg schade en Dracula absorbeert z'n collega om vervolgens te veranderen in een soort van Mega Ultra Satan Vleermuis Dracula. Zo vet.



Wheatly (Portal 2). Het gevecht met Wheatly aan het einde van Portal 2 is even uitdagend en vernuftig als hilarisch. Ook omdat GLaDOS noodgedwongen opeens aan jouw kant staat. Briljant.



Cat-Bowser (Super Mario 3D World). Gevechten met Bowser zijn altijd al cool, maar deze is echt van, eeeeeh, torenhoog niveau.



Nihilanth (Half-Life). Een enorme telepathische evil superbaby is al eng genoeg, zeker als hij het op jou gemunt heeft. Reden genoeg om z'n hersenen tot pulp te knallen!



INFORMATIQUE

méér verstand van computers





Informatique inGamer
Level:10

- Intel® Core™ i3-4160 3.6 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 750 Ti 2GB
- 1TB harddisk + 128GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201149**

~~999,-~~
899,-
*Prijs excl. monitor



GRATIS GAMES: The Witcher III, Counter-Strike, GRID Autosport, World of Tanks, Final Fantasy XIV, Lego Minifigures Online



Informatique inGamer
Level:50

- Intel® Core™ i7-5820K 3.3 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 4GB
- 2TB harddisk + 256GB SSD
- 16GB DDR4 geheugen
- (BD)DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201261**

~~2599,-~~
2499,-
*Prijs excl. monitor



~~269,-~~
249,-

BenQ RL2755HM 27" monitor

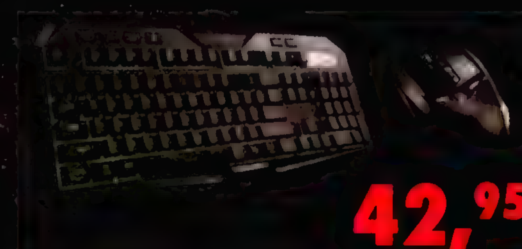
- 27" (69cm) 1920x1080px Full HD LED scherm
- Reactietijd: 1 msec
- Ingebouwde speakers
- D-Sub, HDMI
- **www.informatique.nl/549267**



99,-

HyperX Cloud II

Gaming Headset met 53mm Drivers, is geschikt voor PC, PS4, en Xbox One en heeft HiFi mogelijkheden. **Artnr.: 500529 (Gun Metal) 500530 (Red)**



42,95

CM Storm Octane Gaming Gear

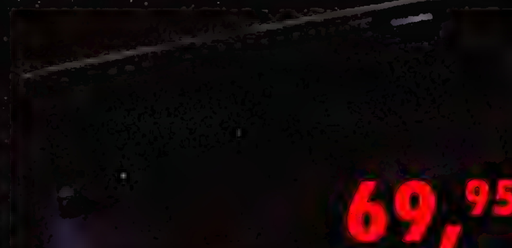
Gaming toetsenbord en muis, volledig aan te passen naar jouw stijl met 7 verschillende kleuren backlight. **www.informatique.nl/545449**



899,-

BenQ W1080ST+ Beamer

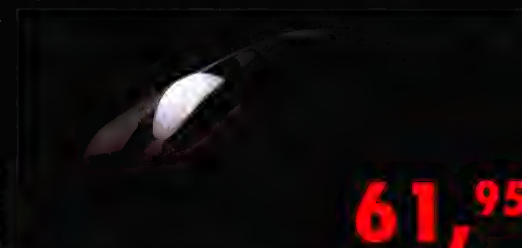
- Full HD 16:9 1080p
- 2.200 ANSI Lumen
- 3D-compatibel
- NVIDIA 3DTV Play ready
- **www.informatique.nl/549396**



69,95

SteelSeries Apex Raw Keyboard

Ontworpen om snel te reageren, moeiteloos te bewegen en de performance aan te passen aan iedere game. **www.informatique.nl/892776**



61,95

Zowie EC2-A Gaming Muis

Ergonomische rechts-handige gaming muis met een Avago 3310 sensor en instelbare dpi van 400 tot 3200 dpi. **www.informatique.nl/547102**

Berkel en Rodenrijs
Braillestraat 20
2652 XV BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220



www.informatique.nl

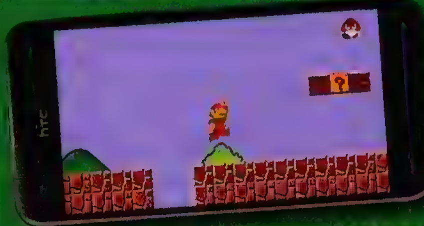
Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!



DEZE WILLEN WE ZEKER NINTENDO'S MOBILE GAMES

Het is toch wel een dingetje, dat Nintendo zich nu óók gaat toeleggen op games voor mobieltjes en tablets van andere fabrikanten. Op het moment van schrijven is helaas nog niet helemaal duidelijk wat voor games Nintendo precies gaat maken, maar Jurjen kan er wel een paar verzinnen.

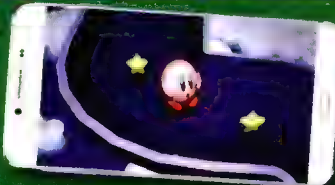
FREE SUPER MARIO BROS.



Deze allereerste Mario platformer verscheen precies dertig jaar geleden op de NES - dus in de tijd dat mensen nog telefoneerden met lompe, grijze, bakelieten tafelmodellen met draaischijven. Is het daarom niet geweldig dat deze sindsdien behoorlijk uitgemolken game nu eindelijk ook naar je mobieltje komt? En hij is nog gratis* ook!
*Let op: sprongvermogen vereist om voorbij hindernissen te komen.

In-app purchases:
100 X springen: € 0,49
1000 X springen: € 4,99 **Premium**
Onbeperkt springen: € 9,99
Premium Special
Onbeperkt springen + permanente onkwetsbaarheid: € 24,99
Premium Special VIP
Onbeperkt springen + permanente onkwetsbaarheid + prinses zit al in het eerste kasteel: € 249,99

KIRBY'S MOBILE TILT 'N TUMBLE



Nintendo's eerste populaire motion controlled game verscheen niet voor de Wii maar voor de Game Boy Color. Dat was namelijk Kirby's Tilt 'n Tumble - een behendigheidspelletje waarin je Kirby door hindernisbanen moest rollen. Er was ooit nog eens sprake van een Kirby's Tilt 'n Tumble 2 voor de GameCube, maar omdat die game werd gecancelled, is Nintendo's stap naar mobile wellicht een mooi moment om alsnog een vervolg uit te brengen.

Het rollen-door-je-device-te-kantelen-principe is natuurlijk perfect geschikt voor een mobiele telefoon, en de levelontwerpers van Hal Laboratory zijn vernuftig genoeg om hier meer van te maken dan de zoveelste Monkey Ball kloon.

In-app purchases:
Gek sjaaltje voor Kirby: € 2,79
Gek hoedje voor Kirby: € 2,79
Gek paardje voor Kirby: € 2,79
Blauwe Kirby: € 4,99
Gele Kirby: € 4,99
Rode Kirby: € 4,99

PIKACHU: WALK OR DIE

Pikachu op je telefoon, je virtuele vriendje overal mee naartoe nemen, wie wil dat nou niet? Je kunt tegen hem praten (of schreeuwen, als je een kutdag hebt), kleine spelletjes met Pika doen, en hem grappige, vrijspeelbare kledingstukken aantrekken.
Maar natuurlijk staat daar ook iets tegenover: je moet lopen. Pikachu heeft per dag namelijk 1000 volt energie nodig, en om dat bij elkaar te sparen, zul je dagelijks toch zo'n tien kilometer moeten lopen. Doe je dat niet, dan wordt Pikachu ziek, om al na drie dagen kotsend van de pijn te sterven. Wil je dat op je geweten hebben? Nee hè, dacht ik al. Dus, lopen zul je.

In-app purchases:
1.000 volt (1 dag overslaan): € 0,99
10.000 volt (10 dagen overslaan): € 9,99
Unlock Zebstrika (heeft 5.000 volt per dag nodig): € 19,99



WE ARE DOSHIN



De gele god is terug in een nieuwe godsim, en ook dit keer wordt hij groter naarmate hij meer liefde heeft ontvangen. Het leuke is dat je de liefdeshartjes nu niet alleen van je volk, maar ook van andere spelers kunt krijgen. Bijvoorbeeld als je een mooi parkje voor iemand hebt gemaakt.
Je hangt dit keer niet in je eentje de goeie god uit, je zit met maximaal honderd Doshins op dezelfde server, in dezelfde wereld. Beginnend op een eigen, afgelegen eiland, maar je kunt je plekje ook met eilanden van andere spelers verbinden. Zal het de honderd gele goedzakken lukken om gezamenlijk één voortvarende wereld te scheppen, waarin alle grenzen zijn verdwenen en iedereen elkaar liefde schenkt? Of zijn er toch weer een paar lamzakken die de rode, kwaadaardige kant van Doshin (genaamd Jashin) cultiveren om alle moeizaam opgebouwde vooruitgang te vernietigen en lekker mensjes te verdelgen? Dat laatste klinkt eigenlijk wél wat aannemelijker.
En, toegegeven, aantrekkelijker.

In-app purchases:
Een beetje liefde: € 0,99
Veel liefde: € 9,99
Eeuwige en onvoorwaardelijke liefde, dus eigenlijk alles wat je in je jeugd gemist hebt: € 99,99

Gamescripts
door de jaren heen

INCLUSIEF DE MEEST MEMORABELE GAMEQUOTES!

"THE PRESIDENT HAS BEEN KIDNAPPED BY NINJAS. ARE YOU A BAD ENOUGH DUDE TO RESCUE THE PRESIDENT?" JA, DE SCRIPTS VAN GAMES ZIJN BEHOORLIJK GEËVOLUEERD SINDS DEZE LEGENDARISCHE OPENING VAN BAD DUDES VS. DRAGON NINJA UIT 1988.



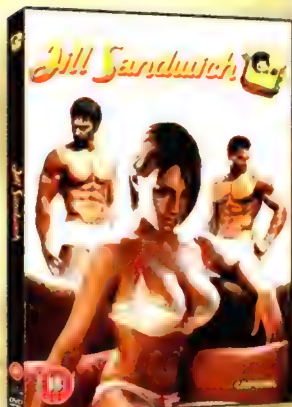
"*Because 'terr' doesn't have to end in 'rist'.*" Toen ik deze zin onlangs hoorde in de opening van Resident Evil Revelations 2, moest ik hardop lachen, zo slecht vond ik 'm. Resident Evil games hebben altijd al verschrikkelijke scripts gehad, met one-liners die zo cheesy waren dat je er stukjes brood in kon dippen, maar deze keer viel het extra op omdat de rest van Revelations 2 eigenlijk verrassend goed geschreven is. In het eerste hoofdstuk wordt er zelfs op zelfbewuste, satirische wijze verwezen naar de twee quotes uit de allereerste Resi die zo slecht waren dat ze ondertussen tot memes zijn verheven. ('***Jill Sandwich***' en '***Master of the Unlocking***', anyone)
Ik realiseerde me toen dat het gros van alle bekende en populaire gamequotes voornamelijk bestaan uit extreem slechte; het zijn stukjes script die dusdanig onbedoeld grappig zijn, dat je ze niet kunt vergeten. Maar hoe komt het toch dat je gamers nauwelijks hoort over goede scripts?

Hollywood

Het antwoord is eigenlijk heel simpel: omdat goed geschreven gamescripts pas een ding van de laatste tijd is. Games hadden vroeger immers geen degelijke scripts nodig. Het devies was: jij bent de goeie, zij zijn de slechte; veel succes. Meer dan af en toe een "***but our princess is another castle!***" (Super Mario Bros.) of "***it's dangerous to go alone! Take this.***" (The Legend of Zelda) had je niet nodig.
Het medium games is zich eigenlijk pas de afgelopen drie generaties op het vertellen van een degelijk verhaal gaan focussen, aangezien de grafische capaciteiten, opslagmedia en gameplay-mogelijkheden er niet alleen om vroegen, maar er zelfs om smeekten. We wilden meer dan slechts 'de wereld redden'; we wilden opeens ook character development zien. En emotie. Plottwists. Sociaal commentaar. We wilden games zien die net zo goed geschreven waren als de Hollywood-films waar we mee omringd werden.

Gejat

Het enige probleem was dat de scripts van de eerste echte 'cinematografische' games nog steeds geschreven werden door dezelfde mensen die voorheen







DE TERM 'JILL SANDWICH' UIT RESIDENT EVIL HEEFT HEEL WAT MENSEN GEÏNSPIREERD TOT HUMOR OM TE LACHEN.

EVENALS DE BEROEMDE QUOTE UIT SUPER MARIO BROS.









PRESIDENTIËLE HUMOR UIT BAD DUDES VS. DRAGON NINJA.

De tien meest memorabele kreten in games

"TOASTY!" (MORTAL KOMBAT)
ZEG DEZE MET HET BIJPASSENDE HOGE STEMMETJE EN JE ZULT ER AUTOMATISCH BIJ GLIMLACHEN.

"FUS-RO-DAH!" (SKYRIM)
OMDAT HET EIGENLIJK GEWOON DRAKENTAAL IS VOOR "FLIKKER TOCH EEN EIND OP!"

"M-M-M-M-M-M-M-MONSTER KILL!" (UNREAL TOURNAMENT)
ALS JE DIT HOORT, DAN WEET JE DAT ER IEMAND DUSDANIG LEKKER BEZIG IS, DAT HIJ IN ZEER KORTE TIJD VIJF KILLS ACHTER ELKAAR HEEFT WETEN TE SCOREN. JE GAAT ER SPONTAAN VAN STOTTEREN.

"HADOKEN!" (STREET FIGHTER II)
HET KLONK MIJ VROEGER ALS "HAJOE KID!" IN DE OREN. OORDEEL NIET, IK WAS ACHT, OFZO.

"HEY! LISTEN!" (THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME)
HÉ, KIJK ME NIET ZO AAN; IK HEB NOOIT GEZEGD DAT DIT DE TIEN LEUKSTE KRETEN ZOUDEN ZIJN.

"BOOMSHAKALAKA!" (NBA JAM)
DIT IS WAT JE TE HOREN KREEG ALS JE DE BAL DUSDANIG HARD DUNKTE, DAT DE GLASPLAAT ACHTER DE BASKET IN DUIGEN VIEL. IK GEBRUIK DEZE KREET NOG REGELMATIG IN DE SLAAPKAMER.



"REVIVE ME!" (GEARS OF WAR)
"JA, JA, JA, IK KOM ER AAN. ECHT WAAR, GRADDUS, DIT IS NOU AL DE TIENDE KEER IN DRIE MINUTEN. LEER VERDOMME EENS DEGELIJK SPELEN!

"OBJECTION!" (PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY)
"SORRY SCHAT, IK HAD JE APPJE NIET ONTVANGEN!" "OBJECTION! DE BLAUWE VINKJES BEWIJZEN DAT JE HET BERICHT NIET ALLEEN ONTVANGEN MAAR OOK GELEZEN HEBT!"



"DO A BARREL ROLL!" (LYLAT WARS)
ALS JE DIT INTYPT IN DE ZOEKBALK VAN GOOGLE, DAN DOET DE HELE PAGINA DAADWERKELIJK EEN BARREL ROLL. OOK IS HET EEN MEME DIE ZO'N TIEN JAAR GELEDEN RELEVANT WAS.

"NANOMACHINES, SON!" (METAL GEAR RISING: REVENGEANCE)
VRIJ VERTAALD BETEKENT DIT: "BEK HOUDEN EN VECHTEN."

het plot schreven voor relatief simplistische arcadegames. Dit is de reden waarom de scripts van games als Resident Evil nu lachwekkend overkomen.

De quotes die ogenschijnlijk wél tijdloos awesome waren, zoals "***I'm here to kick ass and chew bubblegum... and I'm all out of gum***" (Duke Nukem 3D) waren negen van de tien keer half gejat van filmscripts. (Of, in het geval van The Duke, vollédig gejat; die one-liner is direct overgeheveld uit de '88 scifi-klassieker They Live.)

De enige games die vroegah al duidelijk uitgebreide, pientere en grappige scripts hadden, waren de klassieke adventure games voor de PC. Zo hadden de Leisure Suit Larry scripts bijvoorbeeld sterke erotisch getinte grapjes ("***wow, she looks even better vertical!***", en was ook The Secret of Monkey Island een goudmijn aan scherpe hilariteit, met als hoogtepunt een zwaardgevecht dat letterlijk uit beledigingen bestond. "***You fight like a dairy farmer!***" "***How appropiate, you fight like a cow.***"

Herhaling

Een andere belangrijke reden waarom oudere games vaak hilarisch slechte scripts hadden, was omdat ze simpelweg slecht vertaald waren en er heel veel Japanse gevatheid verloren ging in de Engelse vertaling. En klassiekers als "***welcome to die!***" (X-men) en het onsterfelijke "***all your base are belong to us***" (Zero Wing) waren overduidelijk gewoon geschreven door Jappies die maar een paar lessen Engels hadden gehad.

"WIJ VERWACHTEN ANNO 2015 DUIDELIJK MEER VAN GAMESCRIPTS."

Toch is het niet de extreem goede of slechte kwaliteit van een script die bepaalt of het een meme wordt of zelfs deel van de populaire cultuur. Nee, de meest memorabele scripts en de meest populaire one-liners zijn puur degene die wij... het vaakst horen. Herhaling is nu eenmaal een krachtig element en is zelfs sterker dan humor. Dat is de reden waarom ogenschijnlijke nietszeggende quotes als "***show me your moves!***" (Super Smash Bros.) fenomenen kunnen worden: omdat we ze kéér op kéér horen.

En dat is precies waarom flauwe kreten uit arcadegames en multiplayertitels beter blijven hangen dan diepgaande dialogen; omdat ze simpelweg veel vaker terugkomen. Het einde van The Last of Us is bijvoorbeeld werkelijk geweldig geschreven, maar hoeveel kun jij je er nog van herinneren? Een enkeling zal het dramatische "***you'd just come after her***" kunnen citeren, maar daar blijft het bij.

Exceptioneel

Moderne game-ontwikkelaars beginnen gelukkig te begrijpen dat de beste en meest memorabele gamescripts een combinatie zijn van filmische kwaliteiten én makkelijk te herhalen, grappige kreten. Dat is precies waarom "***the cake is a lie***" zo goed als meteen na de release van Portal een cultureel fenomeen werd, naast dat het ook in-game ontzettend goed werkte als hilarische toevoeging aan het verhaal.

Het was echter één specifieke one-liner van BioShock die met drie simpele woorden iets teweeg wist te brengen dat gameplay en script op revolutionaire wijze wist te verenigen: "***Would you kindly?***" Binnen het verhaal van de game was het een geweldige, memorabele plottwist, maar daarnaast liet het ons gamers ook nog eens nadenken over hoe en waarom we games überhaupt spelen.

Ja, wij verwachten anno 2015 duidelijk meer van gamescripts, en sinds studio's als Rockstar en Naughty Dog leiders zijn geworden, zien we dat het schrijfniveau er stukken op vooruit is gegaan vergeleken met twee-drie decennia geleden. Althans, 'beter'... Bad Dudes vs. Dragon Ninja eindigde met de president die zegt: "***Hey dudes, thanks for rescuing me! Let's go for a burger... Ha! Ha! Ha! Ha!***" Ik geef het een dikke 10. ✖



THE SECRET OF MONKEY ISLAND IS VOORAL VANWEGE Z'N SCHERPE DIALOGEN NOG STEEDS EEN VAN DE LEUKSTE GAMES ALLER TIJDEN.



DE LEGENDARISCHE 'WOULD YOU KINDLY' SCÈNE UIT BIOSHOCK.

WOUTERS FAVO KIEKJES VAN DE STAR WARS CELEBRATION

DE FORCE IS STRONG IN DEZE PICS

Jan mag dan wel een bezoek hebben gebracht aan de Skywalker Ranch, Wouter holt niet ver achter hem aan als het gaat om wie de grootste Warsie is. Dus mocht de geeky Groninger iets beleven wat één stap verwijderd is van het Skywalker Heiligdom: een bezoek aan de Star Wars Celebration in Anaheim...

Twee dagen voordat ik het vliegtuig naar LA instapte, heb ik Jabba's Palace bovenop de Rancor Pit geplaatst (dankjewel, lief vriendinnetje!), waarna ik minstens een half uur naar de kleine figuurtjes van de twee LEGO-sets heb zitten staren. Een dubieuze bezigheid voor een man van mijn leeftijd, I know; maar daaruit bestaat een groot deel van mijn liefde voor Star Wars; de oneindige fascinatie voor diens characters en wezens.

Stoere Jedi met bizarre namen als Ki Adi Mundi en Kit Fisto. Iconische bad guys zoals de Darths (o.a. Vader en Maul) en Count Dooku. Fantasierijke fauna in de vorm van Bantha's en Reeks.

En dan hebben we het nog niet eens gehad over de onvergetelijke helden en rare ruimtewezens. Want wie kent Han Solo niet en wie heeft zich niet afgevraagd of een Twi'lek ook gevoel heeft in haar... eh, ja wat is het, haar?

Al die figuren, al die bijzondere creaties komen samen op een Star Wars Celebration, zo wist ik uit ervaring dankzij eentje die ik al bezocht had in Essen. Maar dat was nog niets vergeleken met wat ik in Anaheim tegenkwam...

DE BEURSVLOER EN DAARBOVEN

Natuurlijk hebben jullie hem gezien, de tweede teaser trailer van Star Wars: Episode VII – The Force Awakens die eindigde met Han Solo's nu al legendarische woorden: 'Chewie, we're home.'

Dit extreem lekkere filmpje was het startschot voor vier dagen aan Star Wars-gekte, waarvan ik evenveel genoten heb als de jonge Anakin van een podracer-inhaalactie op Sebulba.

Op de beursvloer van het Anaheim Convention Centre vond je genoeg memorabilia en andere SW-koopwaar om het vrachtruim van een Star Destroyer mee vol te stouwen, terwijl de gangen ertussen opgevuld werden met de prachtigste cosplay uit een galaxy far, far away.

Een verdieping hoger en je kon je compleet verliezen in allerlei panels en workshops die alle aspecten van het Star Wars universum behandelden. Van wedstrijden waarin de beste SW-tattoo's werden verkozen, tot aan discussies over de Marvel comics van onder andere Princess Leia en Darth Vader; elke zaal boven de bruisende beursvloer stond bol van de activiteiten.

Om je enigszins een idee te geven van de energie die er knetterde op de Star Wars Celebration in Anaheim, heb ik m'n camera ter hand genomen en geprobeerd de mooiste momenten van de beurs vast te leggen. Of je nou een Warsie bent of niet, het is onmogelijk om niet van deze pics te genieten! Alleen hoop ik dat Ed met z'n bijschriften een beetje normaal doet, deze keer... ✖



weetje • weetje

Op PU.nl kan je een fijne montage vinden van de handycam beelden die ik op de Star Wars Celebration heb geschoten. Check het hier: PU.nl/SWCA



In z'n sas met z'n Star Wars pas.





Huh? Wouter z'n vriendin zou toch thuisblijven?

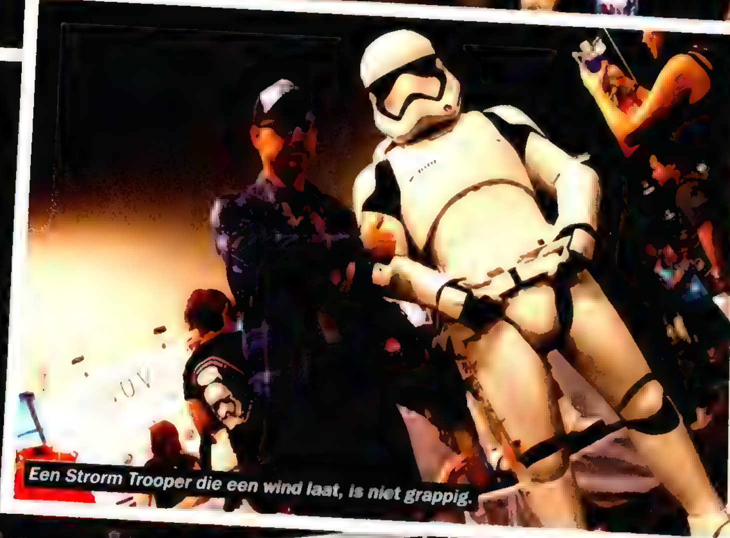




De dikste pens heeft de grootste bek... het is ook overal hetzelfde.



Bij sommige cosplay denk je wel eens: 'hoe haal je het in je hoofd'.



Een Strorm Trooper die een wind laat, is niet grappig.

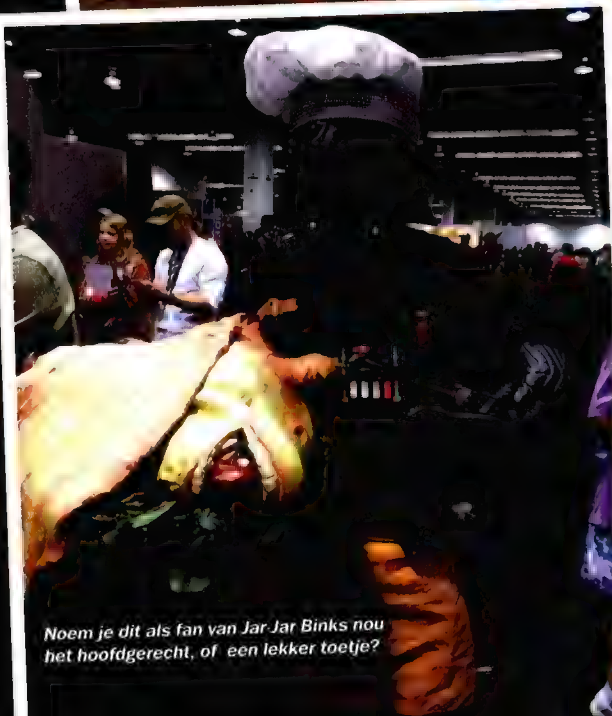




Die bril, dat blokjesoverhemd dat petje, die broek... sommige cosplayers kan het echt geen reet schelen dat ze compleet voor lul lopen.







Noem je dit als fan van Jar Jar Binks nou het hoofdgerecht, of een lekker toetje?



weetje • weetje

Op onze zustersite, filmfan.nl, kan je nog meer foto's vinden vanaf SWCA, alleen dan zonder mijn irritante bakkus erop. Dat artikel vind je onder deze link: Filmfan.nl/starwarscelebration.

SUGGESTIES VOOR VERNIEUWING

VASTGEROESTE GAMESERIES



Hoe leuk Mario, Call of Duty en Assassin's Creed ook nog zijn, we kunnen er niet omheen dat er wat sleet op de formules zit. Metaalmoeheid. Roest. Gelukkig heeft Graddus genoeg ideeën om deze franchises weer te laten shinen...

MARIO

Ontwikkelaar: Nintendo, Hudson, Camelot e.a.
Delen: (inclusief spin-offs): 50+
Waarom vastgeroest?
Whahooo! Met verzamelde verkoopcijfers van om en nabij een half miljard, is Mario sinds 1981 's werelds populairste franchise. Jij, je broertje, je moeder, je oma... iedereen houdt van de koddige loodgieter. En, toegegeven: binnen de serie is er genoeg variatie. Zo kun je platformen in Super Mario, racen in Mario Kart en zelfs roleplayen in Mario RPG.



Maar vernieuwing? Nou, nee. Met uitzondering van een HD-sausje, is het op de Wii U vooral voortborduren op bewezen conventies en gameplay.
Suggesties voor vernieuwing:
Gameplay - Vinden jullie het, na al die lineaire NSMB- en 3D-titels, niet ook weer hoog tijd voor semi-sandboxen in Galaxy? Met wat Metroidvania-invloeden erbij? Ennuh, voor Mario Kart: écht voelbaar verschil tussen characters en een grotere nadruk op skills?
Verhaal/setting - Simpel: gooi dat hele Mushroom Kingdom eens goed op z'n kop, en geef Wario of Bowser de hoofdrol!
Techniek - Dat zit vooralsnog *kuch* wel snor...

ASSASSIN'S CREED

Ontwikkelaar: Ubisoft
Delen: (inclusief spin-offs): 22
Waarom vastgeroest?
De eerste Assassin's Creed was als een frisse wind. Het tweede deel ook nog wel. Maar sinds AC III ben ik steeds minder gehyped voor vervolgen, terwijl het doorspelen meer en meer als een routineklusje voelt: beklim uitkijktoren nr. 361, roof alle kistjes leeg en ga verder met het hoofdverhaal. Een hoofdverhaal dat per deel eveneens inspiratielozer overkomt. Zucht...
Het grootste probleem? Het is allemaal zo focking voorspelbaar! Zo steriel. Zo plastic. Alsof je naar een Teleac-documentaire kijkt, in plaats van daadwerkelijk in de geschiedenis rond te banjeren.
Suggesties voor vernieuwing:
Gameplay - Van het freerunnen heb ik nog lang geen genoeg, maar de (zij-)missies móeten minder aanvoelen als filler-content. En maak de combat eens uitdagend, Ubi!
Verhaal/setting - Rogue gaf het goede voorbeeld, met plotseling een tempelier als protagonist. Meer van dat! Oh, en als we toch bezig zijn: minder Animus, a.u.b.
Techniek - Met name op console was Unity een technisch debacle. Mijn tip voor Ubisoft: less is more!

GRAN TURISMO

Ontwikkelaar: Polyphony Digital
Delen: (inclusief spin-offs): 14
Waarom vastgeroest?
Leg voor de grap de eerste Gran Turismo eens naast deel zes, en knijp een beetje met je ogen. Wat? Zie je bijna geen verschil? Klopt: buiten de steeds betere graphics en gedetailleerdere wagens en tracks, zit Polyphony's racer namelijk al jaren vast in de tweede versnelling.
En dus werd het spel ingehaald door genrebroeders als Forza (handling, A.I.) en GRiD (schademodel, spektakel). Hell, Gran Turismo moet zelfs vrezen voor zijn kroon van 'meest realistische racesim' met Project Cars in de schappen!
Suggesties voor vernieuwing:
Gameplay - Ik zei het al: Gran Turismo oogt fraai, maar het mist de adrenaline pompende actie. Mijn tip? Dik het allemaal wat aan, soms is realisme gewoon saai.
Verhaal/setting - De rigide opzet - beginnen met koekblikken en zelfs eerst je rijbewijs halen voor sommige klassen - is zóóó 1997. Bied gewoon van meet af aan keuze!
Techniek - Mooi hoor, al zou wat meer leven op én naast de baan niet misstaan.





FINAL FANTASY

Ontwikkelaar: Square Enix
Delen: (inclusief spin-offs): 30+
Waarom vastgeroest?
Vroeger stonden JRPG's - en in het bijzonder die van Square Enix - garant voor kwaliteit. Niet voor niets vinden we titels als Secret of Mana, Chrono Trigger en uiteraard Final Fantasy hoog op de lijstjes 'beste games ooit'.

Helaas lijkt Square Enix' fantasie inmiddels ten einde. Of in ieder geval, hun creativiteit. Want neem nou zo'n Final Fantasy XIII, met zijn generieke personages, überlineaire structuur en obligate turn-based battles. Bah, wat een teloorgang. Het JRPG-vlaggenschip is wat mij betreft in acuut zinkgevaar...

Suggesties voor vernieuwing:
Gameplay - Gelukkig lijkt Square Enix zich eindelijk te beseffen dat het zo niet langer kan. Final Fantasy XV belooft al het goede (sfeer, muziek, lore) te behouden, maar dan gemixt met westerse dynamiek. Nu alleen nog de schaar in die jaren '80 kapsels.
Verhaal/setting - Ik vind alles best, zolang er maar geen zingende schoolmeisjes in zitten.
Techniek - Weg met die glazen muren. En kunnen de hoofdrolspelers misschien niet rondlopen alsof ze in hun broek hebben gepoept?

LEGO

Ontwikkelaar: TT Games
Delen: (inclusief spin-offs): 20
Waarom vastgeroest?
Tussen 2011 en 2014 verschenen er vier Call of Duty's. Evenzoveel FIFA's. En één GTA. In dezelfde periode zagen niet minder dan negen LEGO games het licht. NEGEN! En ja, dan gaat het dus puur om die schattige blokjesbouw games van Traveller's Tales (de Legends of Chima's en LEGO City Undercovers van deze wereld heb ik niet eens meegenomen).
Een waarachtig uitzonderlijke uitmelkattitude, die in 2015 met LEGO Dimensions, Jurassic World en Marvel's Avengers gewoon lekker verder gaat!
Suggesties voor vernieuwing:
Gameplay - Tuurlijk, ik realiseer me dat LEGO games ook leuk moeten zijn voor kids, maar wat meer variatie in gevechten en puzzels zou geen overbodige luxe zijn.
Verhaal/setting - LEGO: Game of Thrones, LEGO: James Bond, LEGO: Power Unlimited...
Techniek - Het stijltje blijft charmant. Maar op de current-gen eis ik toch minstens een compleet uit LEGO opgebouwde wereld, zonder 'onverwoestbare' stukken.



CALL OF DUTY

Ontwikkelaar: Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer e.a.
Delen: (inclusief spin-offs): 18
Waarom vastgeroest?
Eerlijk is eerlijk: Advanced Warfare's exoskeleton bracht een broodnodige boost naar Call of Duty's ingedutte gameplay. Maar van de populairste shooter ter wereld verwacht ik gewoon méér!
Neem die uitgewoonde engine, die letterlijk al sinds het eerste deel gebruikt wordt en waarvan het prachtige pleisterwerk niet kan verhullen dat de fundering verrot is. Of het feit dat de singleplayer tegenwoordig een pure knalcorridor is, terwijl we in het verleden nog wel eens getrakteerd werden op stealth-levels als 'All Ghillied Up'.
Suggesties voor vernieuwing:
Gameplay - Meer diversiteit. Kijk naar Battlefield of Far Cry, games waarin niet elke situatie uitmondt in spray-and-pray.
Verhaal/setting - Waarom al drie delen een futuristisch decor? Ik weet zeker dat een terugkeer naar WWII als een malle zou scoren.
Techniek - 'Functioneel' is de juiste term om Call of Duty technisch te omschrijven. Echter, bij een blockbuster met zo'n budget zou dat op zijn minst 'fantastisch' moeten zijn.



HET GOEDE VOORBEELD

Natuurlijk zijn er ook zat spellen die zichzelf wél keer op keer opnieuw uitvinden. Een paar voorbeelden.
Grand Theft Auto - Okay, basaal beschouwd is elke GTA een criminele parodie op de Amerikaanse droom. Maar dan wel eentje die slechts eens in de vijf jaar uitkomt én telkens een verse setting, vibe en (online) modes biedt!
The Legend of Zelda - Het geheim van Zelda? Da's natuurlijk het gevoel van ontdekking. Dat het avontuur elke keer fris aanvoelt, komt vooral door de immer verrassende kerkers en puzzels.
Metal Gear - Zolang Metal Gear personages als Revolver Ocelot, Psycho Mantis en Skull Face blijft introduceren, hoeven Kojima en co. niet bang te zijn dat hun spionageserie ooit slaapverwekkend wordt.

SPORTGAMES

Sportgames zijn een geval apart. Aan de ene kant is er vrijwel geen evolutie, aan de andere kant brengen de jaarlijkse updates van FIFA en F1 wel nét genoeg vernieuwing, verbetering en verdieping met zich mee om miljoenen gamers gewoon weer zestig euro uit de poeplap te troggelen.
Daarnaast: zou je echt willen dat PES ineens een cartoony look heeft, of NBA2K een bom als basketbal die op random momenten je halve team blesseert? Precies.
Toch, tegen een nieuw deeltje Red Card Soccer of Outlaw Golf (zie screen) zeg ik geen nee...



FYSIEKE GAMES OP HUN RETOUR

PSN DIGITAL SHOWCASE BEVESTIGT TREND

HET AANTAL TRIPLE A GAMES DAT WORDT VERPAKT IN EEN DOOSJE, NEEMT ZIENDEROGEN AF. DIGITALE GAMES ZIJN MET EEN OPMARS BEZIG. DIE TREND WERD OVERDUIDELIJK BEVESTIGD OP SONY'S PSN DIGITAL SHOWCASE IN LONDEN, WAAR JAN MET MAAR LIEFST ZESTIEN GAMES SPEELDE. WAT VOND HIJ DE LEUKSTE ATTRACTIES OP DEZE DIGITALE KERMIS?

WELKOM! WELKOM! WELKOM, BESTE BEZOEKER OP DE KERMIS DER DIGITALE PS4-GAMES. EEN KEUR AAN ATTRACTIES STAAT VOOR U KLAAR. ER IS VOOR IEDER WAT WILS. DE BEKENDE TREKPLEISTERS WORDEN AFGEWISSELD MET OBSCURE VERLEIDINGEN, EN DAT ALLEMAAL VOOR EEN AANTREKKELIJK PRIJSJE. LAAT U VERRASSEN DOOR BOEIENDE BREINBREKERS, BLOEDERIGE BEUKERS EN MEESLEPENDE MYSTERIES, ALLEMAAL EXCLUSIEF VERZAMELD VOOR U, DE PS4-SPELER. BEVALT DE ÉÉN U NIET, DAN GAAT U TOCH SNEL VERDER NAAR DE ANDER? ER IS VOOR IEDEREEN GEPAST VERMAAK. EXPLOSIEF OF FIJNZINNIG, GROTESK OF JUIST SUBTIEL... MAAR EXCLUSIEF ZIJN ZE ALLEMAAL!

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Is Everybody's Gone to the Rapture eigenlijk wel een game of is het meer een interactieve vertelling waarin je van gesprek naar gesprek loopt om zo de puzzelstukjes in elkaar te passen?

Het komt er in ieder geval op neer, dat er op 't Engelse platteland iets goed is misgegaan. Mededelingen over quarantaines, dichtgespijkerde huizen, sporen van mensen die gevlucht zijn of op het punt stonden huis en haard te verlaten... het zorgt voor een vreselijk ongemakkelijk gevoel, en dat terwijl de wereld zelf zonovergoten en idyllisch oogt.

Door gele lichtstralen te 'pakken' en je PS4- controller van links naar rechts te tilten, activeer je (flarden van) gesprekken van de bewoners van het dorpje. Gesprekken die uiteraard eerder hebben plaatsgevonden, maar die je toch een goed inkijkje geven in de onderlinge relaties en de gebeurtenissen die hebben geleid tot de noodlottige ramp.

Zo hoorde ik een bezorgde zuster iets tegen een dokter zeggen over diens taak om de gemeenschap bij te staan, maar de dokter had daar totaal geen boodschap aan. Bij de lokale pub flirten een man een vrouw met elkaar, terwijl je weet dat beiden een gezin hebben. Zo stuit je op steeds meer gesprekken en leer je steeds meer over deze mensen en hun (vaak zeer herkenbare) beslommeringen.

Ontwikkelaar: The Chinese Room
Platform: PS4 / PS Vita



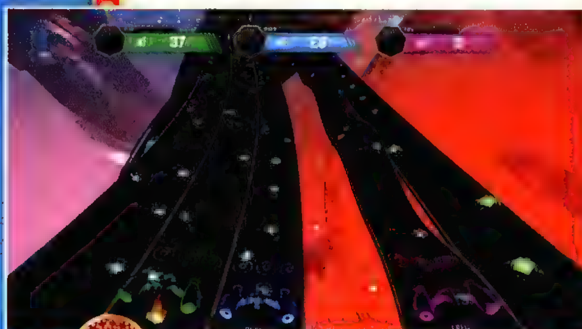


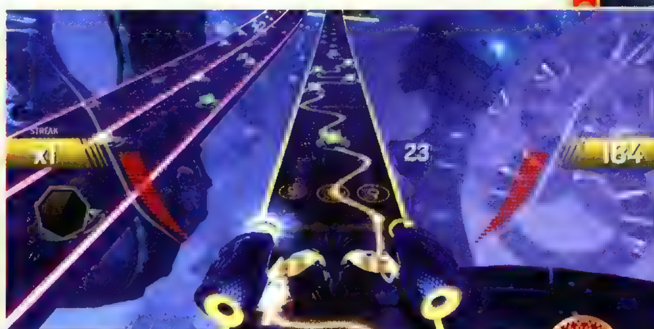


AMPLITUDE

Harmonix blijft leuke dingen doen met muziekgames. Ik moet nog maar zien of ze in eigen beheer (zonder uitgever EA) Rockband opnieuw succesvol leven kunnen gaan inblazen, maar een muzikale snackgame zoals de reboot Amplitude raakte direct de juiste snaar.
Het idee is eenvoudig maar uitdagend en lijkt wel een beetje op Rockband/Guitar Hero. Je vliegt met een ruimtescheepje over verschillende banen, en die banen zijn opgedeeld in drie stroken met voorwerpen en power-ups. Op het moment dat je hier overheen vliegt, moet je ritmisch vierkantje (links), driehoekje (midden) of rondje (rechts) indrukken om de muziek van de juiste beats of extra instrumenten te voorzien. Met kruisje activeer je eventuele power-ups, die vooral leuk zijn als je tegen een andere speler speelt, want juist dan komt naar boven wie het meest ritmisch en vingervlug is. Dit kan lokaal tot vier spelers.
De dikke beats en soundtrack van Amplitude klinken lekker afwisselend en fris, en het zou zo maar eens een hipstergame kunnen worden op feesten en partijen.

Ontwikkelaar: Harmonix
Platform: PS4 / PS3





VOLUME

Het eenmansproject Volume sprak mij onmiddellijk aan. Het kan liggen aan de enthousiaste presentatie van Mike Bithell (bekend van Thomas Was Alone), aan het kleurenpalet van deze kunstzinnige stealthgame óf de sfeervolle muziek, maar Volume is typisch zo'n simpel spelletje dat wel eens tot iets heel groots zou kunnen uitgroeien.
Je speelt Locksley, een Robin Hood-achtige dief, die in een simulatieprogramma van de rijken steelt. Dat doe je in hoekige levels met uiteenlopende kleuren waarbij je de wereld en je alter ego schuin van bovenaf bekijkt.
De levels doen direct denken aan Metal Gear Solid en dan specifiek de VR Missions. Je doel is verschillende voorwerpen weg te grissen, de deur naar je ontsnappingsroute te activeren en daarna ongezien weg te komen.
Locksley zal daarbij de guards die hem de weg versperren niet vermoorden, hij slaat ze zelfs niet eens bewusteloos, maar leunt puur op zijn lenige moves en gadgets. Zo kun je geluid maken om guards te lokken, of een decoy voorstelling van jezelf projecteren.
Het leuke is dat deze game volledig customizable is. Op release kent Volume al honderden levels, maar het is aan de community om bestaande levels aan te passen en zelf honderden nieuwe te maken. 'Alsof je met LEGO speelt en steeds weer nieuwe creaties bouwt', aldus Bithell.

Ontwikkelaar: Mike Bithell Games
Platform: PS4 / PS Vita (PC en Mac volgen)

JOURNEY NAAR PS4

Deze zomer komt het PS3 pareltje Journey naar de PS4 in de PSN store. De game ziet er nóg mooier uit en loopt op 60 frames per seconde. Tegelijkertijd komt er een fysieke PS4-bundel met Journey, flOw en Flower als smakelijk trio.



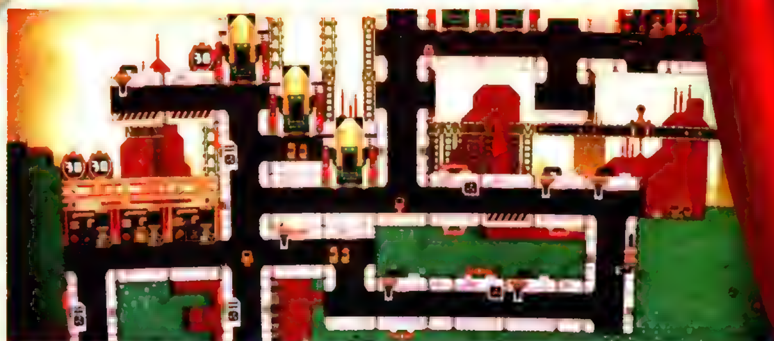






Topduo ontbrak

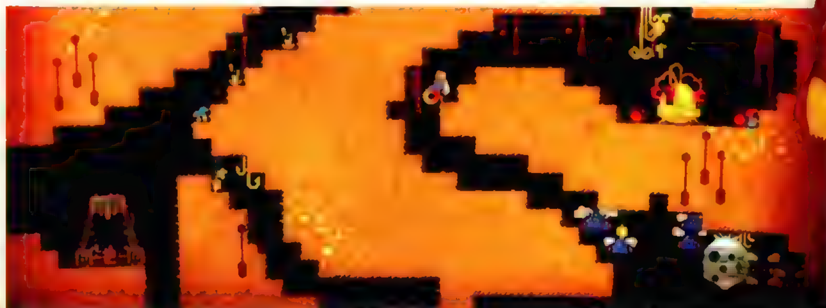
Dat Sony indies en digital only games hoog in het vaandel heeft staan, wisten we al. Zo zijn er al jaren op iedere Gamescom en E3 tientallen zo niet honderden 'kleinere' games te spelen.
Maar die kleine spelletjes worden steeds belangrijker, want het aantal Triple A games neemt de laatste tijd behoorlijk af. The Order 1886 en Bloodborne kwamen relatief snel achter elkaar, maar voorlopig is het afwachten voor PS4-spelers tot de volgende game met een grote naam in een doosje beschikbaar komt. Datzelfde geldt trouwens voor Xbox-bezitters en in iets minder mate voor Wii U-spelers.
Digital only games nemen het voortouw, toch schitterden in Londen twee grote jongens door afwezigheid. Zo hebben we bijvoorbeeld al een hele tijd niets meer gehoord van het cartooneske Myst-achtige The Witness (zie screen). Die game zou onderhand toch wel eens een keertje af moeten zijn.
Hetzelfde geldt voor het avontuurlijke RiME, een game waarvan ik nog steeds hoop dat het de Zelda voor de PS4 gaat worden.
Deze twee potentiële, exclusieve toppers niet tonen op een digital PSN event roept vragen op... of Sony moet deze prijspaarden achter de hand houden voor de E3 en dan meteen harde releasedates aan beide titels koppelen.



Nom Nom Galaxy

Nom Nom Galaxy is geen game voor iedereen, dat zie je zo. Toch hebben de makers een uitdagende bouwgame gekoppeld aan een lollige, stripboekachtige vormgeving.
Als Astroworker, een bouwende en oogstende slimme robot, is het je taak om voor een soepgigant (!) buitenaardse planeten te onderzoeken, een fabriek uit de grond te stampen, verschillende ingrediënten te harvesten en wild life buiten te deur te houden.
Ondertussen doen concurrerende soepbedrijven er alles aan om meer productie te draaien dan jij, maar dat laat je niet gebeuren natuurlijk.
Het geheel komt wat chaotisch over, vooral vanwege al die verschillende verwerkingsrobots die jouw mineralen verpakken en doorsturen, en de maps ogen behoorlijk overweldigend, maar jij bepaalt verder zelf welk gebied je onderzoekt en welke stukken grond je weghakt om mineralen en grondstoffen te ontdekken. Zolang de boel maar niet... in de soep loopt!

Ontwikkelaar: Double Eleven
Platform: PS4 / PS Vita



Shadow of the Beast

Iedereen die een Commodore Amiga heeft gehad, herinnert zich de side-scrolling platformklassieker Shadow of The Beast vast nog wel. Met name het spacy fantasy artwork van de Britse ontwerper Roger Dean (ook bekend van psychedelische platenhoezen voor de symfonische rockbands Yes en Asia) sprak velen destijds aan.
In de rol van Aarbron vecht je je uit slavernij en vernietig je de meest vreemde wezens in even zo vreemde landschappen.
Ontwikkelaar Heavy Spectrum komt nu met een moderne herinterpretatie van de klassieker, en dat resulteert in een God of War meets Prince of Persia mix, in een wereld die doet denken aan de vroege Trigië en Storm stripverhalen enerzijds en die van Conan de Barbaar anderzijds.
Naast het gebruikelijke klim- en klauterwerk, het rennen over instortende platformen en ontwijken van boobytraps, is het vooral de bloederige combat die in het oog springt. Lekker ritmisch, veel nadruk op counteren, fraaie combo's en brute special powers maken het geheel zeer aantrekkelijk.
De pacing van de game voelde nog een tikje stroef, met name de platformonderdelen, maar daar kan wellicht nog aan gesleuteld worden.

Ontwikkelaar: Heavy Spectrum Entertainment Labs
Platform: PS4

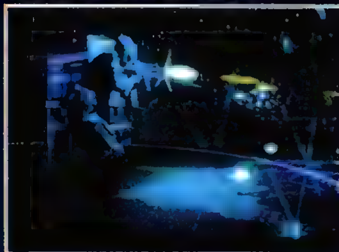




OOK NOG GESPEELD

HOLLOWPOINT

Van de makers van Crackdown 2 komt deze four-player, co-op, online tactische actiegame die met eindeloos gegenereerde levels en dito vijanden, spelers het intergalactische vuur aan de schenen legt.



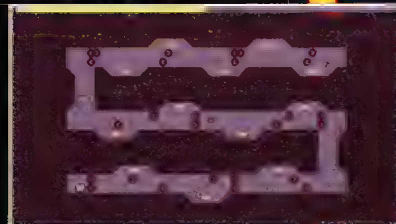
GALAK-Z

Een 2D sciencefiction 'roguelike' shooter waarin je als piloot van een ruimteschip door een eindeloos heelal vol opdrachten, vijanden, meteorieten en geheimen reist. Onderweg schiet je op alles dat beweegt, upgrade je je schip en ontdek je steeds omvangrijkere missies.



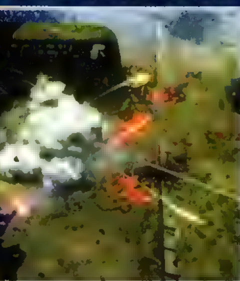
N++

De opvolger van N en N+ gaat opnieuw voor een extreem minimale vormgeving. Het is de ideale speedrun game: al rennend en springend stipjes verzamelen en andere stipjes ontwijken. Ik heb er het geduld niet voor, maar *be my guest*.



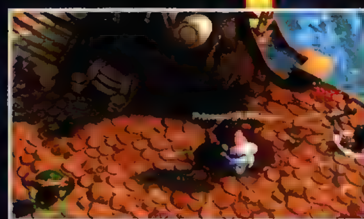
ALIENATION

Wat krijg je als je Resogun en Deadnation combineert? Alienation. De game oogt Triple A maar ook enorm chaotisch. In je supersonische pak knal je in deze over-the-top shooter met een keur aan roze-paarse laserstralen en ander explosief schiettuig op hordes aliens. Leuk is dat je offline kunt oefenen in challenges, online co-op multiplayer kunt spelen of online de games van andere spelers kunt 'invaden' als solitaire bountyhunter.



FAT PRINCESS ADVENTURES

Denk aan Diablo met dikke prinsessen. Met een vette (ba-dum tsss) knipoog natuurlijk en veel obesitas grappen, zowel in woord als in gameplay. Door één tot en met vier spelers tegelijk te spelen. Hakken en (taart) happen dus!



THE TALOS PRINCIPLE

Puzzelgame met meer dan 120 breinbrekers (schatplichtig aan Portal) dat vorig jaar voor de PC verscheen. De game zag er op de PS4 haarscherp uit en liep als een zonnetje. Prima overzetting die voor zover ik kon ervaren, weinig concessies heeft gedaan.



GUNS UP!

Sony wil zich meer gaan richten op free-to-play, maar dan op een heel andere manier dan we tot nu gewend zijn. Geen paywalls, geen pay to win, geen timers.

Hoe dan wel? Dat moeten we gaan zien in de drie titels Kill Strain, Drawn to Death en Guns Up!. Laatstgenoemde game was speelbaar in Londen, al zaten in die build nog geen microtransacties of andere free-to-play mechanieken, dus het blijft vooralsnog gissen hoe Sony denkt het gratis wiel opnieuw uit te vinden.

Wat ik wel ervoer, was hoe fucking leuk Guns Up! was. Het is een combinatie tussen een sidescrolling real-time strategy game en een tower defense spel, waarbij je soldaten traint en van links naar rechts manoeuvreert om de tegenpartij terug te dringen, hun barakken kapot te schieten en uiteindelijk hun HQ - een zwaar gepantserde bunker - in de as te leggen. Waarna het volgende level wacht, en het volgende, en het volgende.

De stijl van de game is om te zoenen: de dikke zwarte lijnen om de koddige soldaatjes en de bouwwerken doen denken aan een slapstick versie van Valiant Hearts.

Hoe meer soldaten en vijandelijke kampementen je kapot knalt, hoe meer credits je verdient waarmee je nieuwe soldaatjes koopt, variërend van snipers tot zware gunners. Daarnaast verdien je special powers zoals paratroopers, traangas, mijnen en bommen die je overal op de map kunt droppen.

Het geheel is kolderiek maar explosief, heeft hilarische animaties (hoofden die van rompen geschoten worden, zagen er zelden zo grappig uit) maar vraagt wel degelijk het nodige tactische inzicht van de speler.

Ontwikkelaar: Valkyrie Entertainment
Platform: PS4









Moderne adventure games vindt ie kut, maar toen 'm naar zijn Game-Monument gevraagd werd, twijfelde Nino geen seconde: "The Curse of Monkey Island honderd procent zeker". Wat een dwaas!

THE CURSE OF M

Als ik mijn top tien games aller tijden moet ophoesten, kan ik dat niet. De keuzes voor negen van de tien plekken veranderen namelijk zo'n beetje elke dag, afhankelijk van mijn bui, wat ik op het moment aan het spelen ben en de kleur van Tjeerds sokken.
Maar de nummer één? Die staat voor altijd vast. Daar zal nooit iets anders staan dan The Curse of Monkey Island!

Gekke Nino

Vele kenners zullen me voor gek verklaren. The Curse of Monkey Island wordt namelijk niet beschouwd als de beste adventure game ooit, het is niet de beste game die Lucasarts ooit heeft uitgepoept en het is niet eens de beste game in de serie... volgens die 'kenners' dan.





Ik ben me daar terdege van bewust en wijt mijn blinde liefde voor deze derde Monkey Island game deels aan het feit dat het mijn eerste was. Ik heb ook alle andere delen gespeeld en ik snap prima waarom mensen ze geniaal vinden, maar ze zullen The Curse nooit van de troon kunnen stoten waar ik de game meteen op plaatste.

Beste intro ooit

The Curse is vanaf het eerste moment briljant. Gefaalde piraat en hoofdrolspeler Guybrush Threepwood dobbert in een botsautootje op zee en is bezig een samenvatting van de voorafgegane gebeurtenissen in zijn agenda te schrijven, waardoor je als speler meteen weet waar je aan toe bent.
Guybrush kijkt op van zijn pen en ziet dat hij midden-in een vuurgevecht tussen zijn oogappeltje Eileen en aartsivaal LeChuck is beland. Op dat moment

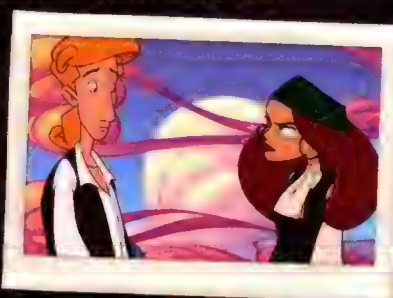
"The Curse of Monkey Island is vanaf het eerste moment briljant."

DE CAST

1 GUYBRUSH THREEPWOOD
Zonder Guybrush geen Monkey Island. Deze gefaalde amateurpiraat is de ultieme antiheld met een van de scherpste breinen in een game ooit. Zoals een goede adventure game betaamt, kan je in elke conversatie kiezen voor een gezond aantal responses en onderwerpen, en elk keuze in The Curse of Monkey Island is zo idioot dat Guybrush ook nu nog zo bij de PU zou kunnen komen werken (*kuch*).

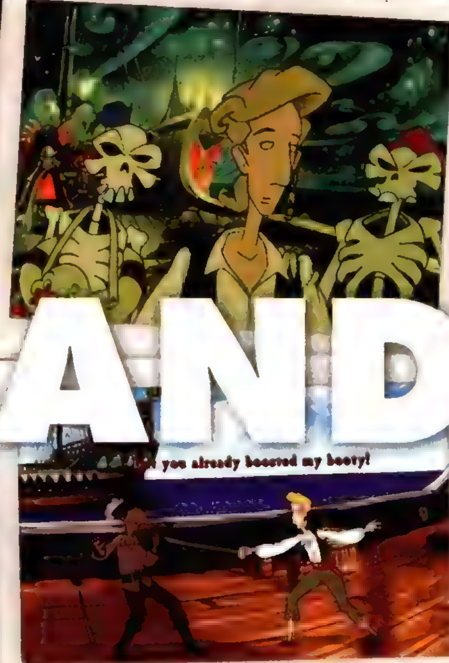
2 ELAINE MARLEY
De afgelopen tijd woedt er een discussie in de game-industrie over de rol van vrouwen in games. Vrouwen worden regelmatig weggezet als hersenloze lustobjecten en zijn vaak minder heldhaftig dan hun mannelijke collega's. Gouverneursdochter Elaine Marley is al sinds haar introductie in het eerste deel uit 1990 een ongelofelijk badass die absoluut niet met zich laat fucken.

3 LECHUCK
Geen fatsoenlijk piratenavontuur zonder evil zombie piraat, en LeChuck vervult die rol met verve. De ondode kapitein rooft en plundert zich, samen met zijn leger van zombies, een weg over de Caribische Zee, met als belangrijkste taak het hart van Elaine Marley voor zich te winnen. Dat Elaine daar totáál geen behoefte aan heeft, weet LeChuck dondersgoed, maar zelfs dat zal hem niet tegenhouden.









ONKEY ISLAND



verschijnt het logo in beeld, start de allerbeste theme song ooit en beginnen de opening credits te rollen. Wat een prachtige manier om je game te beginnen...

Na die geweldige opening belandt Guybrush in het ruim van LeChucks schip, waar hij een - zo blijkt later - vervloekte ring vindt, waardoor Elaine versteent als zij hem omdoet na een huwelijksaanzoek van Guybrush. Aan onze gefaalde piraat de taak om de vloek te verhelpen. Een pittige missie, zo blijkt.

Mooiste adventure ooit

Het verhaal van The Curse of Monkey Island neemt je mee op een reis langs een viertal fictieve eilanden in de Caribische Zee, die stuk voor stuk tot de nok toe gevuld zijn met bizarre personages. Oude bekenden als Wally, Voodoo Lady en Stan the Salesman komen weer terug en hebben voor het eerst een stem gekregen. Yep, in The Curse of Monkey Island maakt de voice acting z'n entree in de serie, en

"Het is vandaag de dag nog steeds een wonderschoon spelleke."

ook de tekenfilmachtige graphics waren aanzienlijk mooier dan in de eerste twee delen.

Ik heb de game onlangs weer effe opgestart en ik moet zeggen: het is vandaag de dag nog steeds een wonderschoon spelleke. De resolutie van het artwork is licht achterhaald en je ziet duidelijk dat de video gecomprimeerd is om op twee cd's te passen, maar de unieke, cartooneske artstyle is nog altijd even fraai.



RIP Monkey Island

Na The Curse zijn er nog een paar delen in de serie verschenen. Deeltje vier, genaamd Escape from Monkey Island, kwam uit in 2000, en is met zijn achterhaalde 3D graphics flink gedateerd. Ook de tank controls voelen totaal niet goed meer. Ik heb Escape uitgespeeld, maar heb er geen goede herinneringen aan en kan 'm dan ook niet aanraden. Negen jaar later heeft Telltale het nog een keer geprobeerd met een viertal episodes, Tales of Monkey Island genaamd, maar ook die vond ik maar niks. Ik ben na anderhalve episode afgehaakt: er is namelijk niks wat voor mij dat dat fantastische derde deel uit '97 kan toppen... ✖

MONKEY ISLAND VOOR BEGINNERS

Als je nog nooit een Monkey Island game hebt gespeeld, hoop ik dat mijn verhaal je heeft overtuigd om die serie eens te proberen. Ik ben sowieso jaloers op iedereen die deze geweldige games voor het eerst gaat ervaren.

Er zijn fantastische remakes van de eerste twee delen verschenen. Deze 'Special Editions' (voor PC, iOS, Xbox 360 en PS3) kosten een tientje per stuk. Met name de iPad leent zich perfect voor deze games.

Het fijne aan de Special Editions is dat niet alleen de graphics en de audio, maar ook de gameplay is gemoderniseerd. De besturing is aanzienlijk verbeterd en er zit een uitgebreid hintsysteem in waardoor je geen spoilerige walkthroughs meer hoeft te lezen als je vastzit, maar gewoon een subtiel tipje kan krijgen. I-de-aal.

Van The Curse of Monkey Island is nooit een remake gemaakt, maar dat heeft deze game ook niet echt nodig. De graphics zijn tijdloos gebleken (al is de resolutie een beetje laag) en ook de gameplay is vandaag de dag nog steeds goed te doen. Download wel even SCUMM (http://scumm.org), dat is een emulator voor de oude Lucasarts games, waarmee je die spellen makkelijker kan draaien op moderne besturingssystemen.



PROJECT

REVIEWS



PS4 | XBOX ONE | PC | Wii U | REVIEW

CARS





Al maandenlang zitten Dan Greenawalt en Kazunori Yamauchi met samengeknepen billetjes te wachten op Project Cars. Neemt de nieuwe racer het stokje als beste racing simulator over van hun Forza en Gran Turismo? Florian kroop voor ons achter het stuur om dat uit te vinden.



Ik ben zelf ook een pittige rijder. Laatst was ik zo erg aan het bumperkleven dat m'n parkeersensoren gingen piepen.

Project Cars is ontwikkeld door Slightly Mad Studios, maar ook de community had een dikke vinger in de pap. De ontwikkelaar klopte namelijk expres niet meteen aan bij een uitgever voor de nodige financiën, maar heeft dit overgelaten aan de gamers zelf! Iedereen kon tegen betaling Project Cars member worden, en in totaal is er door 80.000 members zo'n vier miljoen euro gedoneerd om Project Cars mogelijk te maken. Van deze game kan dus met recht gezegd worden dat ie is gemaakt voor gamers, door gamers.

Ambitieus

Project Cars is een enorm ambitieuze game. De ontwikkelaars wilden de ultieme racing simulator maken, zonder bemoeienis van een uitgever, maar met des te meer inspraak van de members. Dit heeft ervoor gezorgd dat er zóveel content en opties in de game zitten, dat zelfs hardcore fans van het genre er versteld van zullen staan. Als je voor het eerst door de menu's scrollt, zal het de casual gamers die gewoon een rondje willen rijden misschien wel afschrikken, maar de echte autofreaks zullen scheetjes van opwinding laten. Niet alleen kan je tot in detail instellen welke assists je van de auto's wil gebruiken (ABS, traction control en stability control) maar je kunt de auto's zelf ook helemaal aanpassen. De mogelijkheden gaan met downforce, bandenspanning, het regelen van het onderstel, throttle control etc. erg ver, en dan heb ik het »



GOEDE REIS, MENEER. EN U WEET HET: DE VOLGENDE KEER GEEN GEWONE SD MAAR EEN SDHD-KAARTJE IN UW TOMTOM STOPPEN ALS U NIEUWE SOFTWARE GAAT UPLOADEN.

PROJECT CARS 2

Slightly Mad Studios heeft al aangekondigd meteen te beginnen met de ontwikkeling van Project Cars 2, en ook hiervoor gaan ze weer een beroep doen op financiële steun van de community.





Pfff... de 16e plek van de 16. Dan ga je dus af door de zijdeur, en ben je verplicht de hekkensluiter...

» nog niet eens gehad over alle opties die je in de pit hebt. Je hoort het wel vaker over racegames, maar dit mag met recht auto porno genoemd worden!

Vrijheid

In Project Cars heb je ook totale vrijheid als het gaat om je eigen carrière. In de meeste racegames word je gedwongen om onderaan de ladder te beginnen met simpele wagens, maar in Project Cars heb je die touwtjes zelf in handen. Het is zeker mogelijk om je carrière te beginnen als kart coureur en je een weg naar de supercars te racen, maar als je daar geen zin in hebt, stap je meteen in je favoriete scheurijzer om in de hoogste Tier je ding te doen, al kan ik je niet aanraden om direct met Tier 1 te beginnen, want Project Cars is behoorlijk hardcore.

In Forza en Gran Turismo is het ook altijd effe wennen, maar in Project Cars zijn de wagens oprecht lastig op de weg te houden, net als in het echte leven. In racegames is het bijvoorbeeld nog weleens mogelijk om midden in de bocht vol gas te geven, maar wat denk je dat er gebeurt als je dit in het echt doet? Inderdaad, je draait een mooi pirouetje met je auto, en in Project Cars dus ook.

Je moet meer dan ooit subtiel omgaan met gaspedaal en stuur. Je kunt in het echt ook niet zomaar je stuur omgooien terwijl je 200 rijdt, dus verwacht dan ook hier niet dat dat kan. Toch, als je het eenmaal doorhebt, word je er steeds handiger in en krijg je meer dan ooit respect voor de auto onder je kont. Het is gewoon hard werken voor een podiumplek, precies zoals het hoort.

Dit wil niet zeggen dat casual gamers geen lol zullen beleven aan de game. Met alle assists aan is het goed mogelijk om zonder al te veel skills mee te komen, maar experts die het zonder hulp doen, zullen altijd sneller zijn. Oefening baart kunst en er zijn maar weinig racegames waarbij je concentratie zo wordt beloond als in Project Cars.

VIRTUAL REALITY

Project Cars is een van de eerste games met native virtual reality ondersteuning. Op de PC is de game speelbaar met de Oculus Rift en op de PS4 met Project Morpheus. Dit moet iedereen een keer proberen, het is FANTASTISCH!

Content

Naast de uitgebreide career mode, waarin je eigenlijk kunt doen wat je wil, zit er meer dan genoeg content in de game. Zo zijn er single en endurance races, maar er is uiteraard ook een online mode, waarin je de rest van de wereld kunt uitdagen.

Er zijn in totaal dertig unieke locaties en als je alle variaties van tracks meetelt, kom je tot een dikke honderd. Er zitten met ruim zeventig auto's meer dan genoeg vette bolides in de game, maar daar moet ik toch ook een béétje over zeiken.

De filosofie van Slightly Mad Studios is dat zeventig auto's meer dan genoeg is voor een racegame en daar ben ik het helemaal mee eens. Het is tof als het er een paar honderd zijn, maar eigenlijk heb je er geen reet aan, aangezien je toch vaak met dezelfde auto's rijdt.

> **"De echte autofreaks zullen scheetjes van opwinding laten."**

Dat gezegd hebbende, miste ik toch merken als Ferrari, Volkswagen, Chevrolet, Nissan, Lamborghini, Koenigsegg, Mazda en Dodge. Dat heeft natuurlijk alles met peperdure rechten te maken, maar jammer is het wel. Hoe kan je nou geen Nissan GT-R in je racegame hebben?!

Eye-candy

Alle auto's zien er dan wel weer prachtig uit. De scheurijzers blinken in de zon aan het begin van de race, en zitten onder de beschadigingen en viezigheid als je de race hebt uitgereden. De omgevingen zijn hier en daar een beetje kaal, maar het detail in de auto's maakt een hoop goed. Op de consoles is het een feestje en op PC mag je deze game pure eye-candy noemen. Ook de weather effects zien er gruwelijk vet uit. De manier waarop de zon door de mist schijnt en hoe het natte wegdek reflecteert, is verbluffend.

Ondanks dat Project Cars meerdere malen is uitgesteld, is de game technisch helaas nog steeds niet perfect. Ik heb de game gespeeld inclusief day one patch, maar nog steeds kwam ik kleine bugs tegen. Zo verscheen ik af en toe simpelweg niet aan de start, liep het geluid soms niet synchroon met de actie, kakte de framerate in toen ik met twintig man door de eerste bocht wilde en begon het af en toe te regenen, terwijl ik onder een prachtige blauwe lucht reed. Het zijn slordige foutjes die ongetwijfeld worden opgelost in toekomstige patches.

Potentie

In grote lijnen is Project Cars een strakke racegame geworden die de honger van simulator fans ongetwijfeld zal stillen. Het racen zelf voelt na flink wat oefenen perfect aan en er zijn meer dan genoeg tracks om op los te gaan. Er zitten weliswaar nog wat schoonheidsfoutjes in, maar dat mag de pret niet drukken. De devs van Forza en Gran Turismo kunnen hun bilspieren toch ietwat ontspannen, want volmaakt is het allemaal niet, maar het heeft zeker de potentie om uit te groeien tot de allerbeste racing simulatie serie.

STUUR

Uiteraard is Project Cars goed te spelen met een controller, maar de game is duidelijk ook ontworpen om gespeeld te worden met een stuur. Het kost je een flinke bom duiten, maar het komt het spel zeker ten goede.


Na de aanslag op de Twin Towers zijn opvallend veel rijke extremistische moslims een Porsche 911 gaan rijden.

SCORE 85

Project Cars is niet perfect, maar doet meer dan genoeg goed. Als je een casual gamer bent, zullen alle opties overweldigend zijn, maar voor de hardcore petrol heads die kunnen genieten van het eindeloos afstellen van hun bakken, is het verplichte kost.

FLORIAN



Na een uur of veertig zal je alle events in je career wel hebben overmeesterd, maar daarna ga je los in de multiplayer.

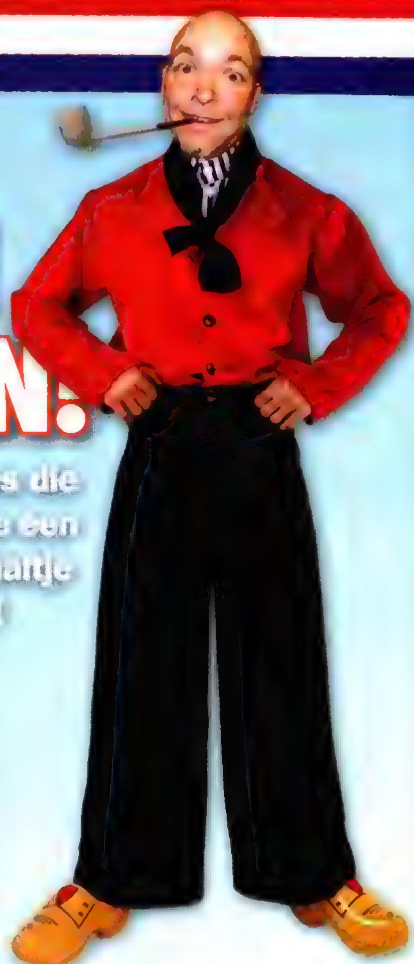
40+ UREN

3

BASICS
RACEGAME
1 - 16 SPELERS
SLIGHTLY MAD STUDIOS / NAMCO BANDAI
OUT NOW

NEDERLANDSE GAMES IN DE LIFT

DE HOLLANDSE NIEUWE VLIEGEN JE OM DE OREN!



Deze maanden verschijnen behoorlijk wat 'In Nederland gemaakte' games die het in zich hebben ook internationaal te scoren. Het leek ons een leuk idee een paar van die games in een special bij elkaar te gooien. Achtergrondverhaaltje van Jurjen erbij, en we hebben weer iets om fier op te zijn. Viva Hollandia!

Laat ik dat Viva Hollandia gevoel om te beginnen even temperen met een kritische noot: er zijn echt veel te veel game-ontwikkelaars in Nederland. Dat komt met name door een overdaad aan game-opleidingen.

Een dikke dertig game-opleidingen droppen jaarlijks zo'n duizend 'game developers' op de markt van ons toch vrij kleine landje. Dat zijn er dus veel te veel voor de tweehonderd nieuwe werkplekken die jaarlijks bij Nederlandse ontwikkelaars beschikbaar komen.

Tuurlijk, de beste en/of handigste jongens en meiden die 'iets met games' studeerden, belanden wel bij Guerrilla, Tingly, Palladin of een van die andere schaarse Nederlandse ontwikkelaars waar een beetje leven en groei in zit.

De rest kan z'n heil gaan zoeken in het buitenland, doorstuderen, solliciteren bij de Burger King, game-recensent worden, een uitkering aanvragen of samenklitten met andere afgestudeerden om lekker indie te gaan. Dat laatste is dan eigenlijk wel weer een fijne ontwikkeling. Tenminste, voor mensen die houden van indiegames en/of de Nederlandse indiescene een warm hart toedragen.

Utrecht en daarbuiten

Ondertussen is de Nederlandse indiescene qua artistiek niveau wel degelijk iets waar ze vanuit buurlanden als België, Duitsland en Frankrijk bewonderend/afgunstig naar kijken.

Dat geldt zeker voor de rondom de HKU en Dutch Game Garden florerende scene in Utrecht met de middelgrote studio Ronimo (**de Blob**, **Awesomenauts**, **Swords & Soldiers**), Neerlands grootste kleine studio Vlambeer (**Super Crate Box**, **Ridicilous Fishing**, **Luftrausers**) en het razendsnel groeiende Abbey Games (**Reus**, **Renownend Explorers**).

Maar natuurlijk worden buiten Utrecht ook veel coole, internationaal prima scorende games gemaakt. Zoals **Ibb and Obb** (Rotterdam), **Momonga Pinball Adventures** (Den Haag), **Age of Wonders III** (Delft), **Lethal League** (Hilversum), **Fragments of Him** (Breda) en **Toki Tori 2** (Amersfoort).

Vergeet ik Amsterdam? O jee, dat kan ik beter niet doen. Die mensen daar hebben het toch al zo moeilijk met al die trams vol rare rugzaktoeristen. Dus laat ik snel wat coole games uit Mokum noemen, zoals **99 Bricks**, **Munch Time**, **Halo: Spartan Assault**, **Last Inua**, **SXPD** en, eeeeeh, **Killzone**.

Noedels en Lidl cola

Tel bij al deze reeds verschenen Nederlandse topgames (waarbij ik eigenlijk ook het artistieke **Metrico** en commerciële **Castaway Paradise** had moeten noemen) de recent verschenen games die we op deze pagina's bespreken, dan mogen we toch niet klagen over de Nederlandse game-industrie die eigenlijk pas tien jaar geleden is gaan bloeien.

Dat veel van die games worden gemaakt onder erbarmelijke omstandigheden, op een dieet van noedels en Lidl cola, ach, dat heeft dan ook wel weer z'n charme. ✖

VERDUN

Ontwikkelaar: M2H/Blackmill Studios
Systeem: PC
Prijs: € 21,50



Stromende regen. Je kruipt in de modder, er suizen kogels langs je oren en vlakbij slaat een granaat een krater in de grond. Er klinkt een fluitje. Dat betekent dat je moet rennen; achter je maten aan, door de loopgraven, of nog erger, dwars over het veld. Je schroeft je bajonet op je geweer en rent brullend richting je dood...

Toen ik hoorde dat een Nederlandse indie studio werkte aan een first-person shooter, hield ik mijn adem in. De meest gespeelde shooters op dit moment zijn eeuwenoude franchises. En als je bijvoorbeeld kijkt naar de spelersaantallen van het vernieuwende Evolve, zou je bijna denken dat het een tergend slechte game is.

Toch gingen ontwikkelaars M2H en Blackmill Studios aan de slag met Verdun en deden dat met een niet-aflatende vastberadenheid. De game is ongeveer een half jaar in Early Access geweest op Steam en ondertussen bleven ze er ontzettend hard aan werken om updates en community support af te leveren.

Verdun is een Eerste Wereldoorlog shooter die gefocust is op de loopgraven waar die oorlog zo bekend om staat. Je speelt met zestien tegen zestien, in teams van vier, vechtend om elke vierkante meter. Het is de Eerste Wereldoorlog, dus de wapens zijn simpel, blokkeren af en toe en er zijn geen killstreaks.

Verdun gaat terug naar de basis, letterlijk, er is niet veel poeha aan deze game. Jij en je geweer, samen met je team moet je ervoor zorgen dat je de veertig meter die je hebt veroverd, verdedigt tegen een vijand die het terug wil. Als dat lukt, probeer je nog meer te veroveren. Als het niet lukt, probeer je de verloren kavel weer terug te winnen. Het klinkt heel simpel, maar het is verrassend verslavend.

Omdat de game teamwork beloont met XP en met hele simpele oplossingen komt voor ongebalanceerde teams, is het een shooter die werkt. Verdun kan ongenadig zijn, maar is nooit onrechtvaardig. Bovendien weet het spel de chaos en sfeer van een primitieve oorlog te vangen en je mee te slepen. Sta je daar nou paranoide op een boomstronk te schieten? Geeft niet, oorlog doet gekke dingen met mensen.



SCORE 80



CONCLUSIE

Verdun weet solide gameplay te combineren met de chaos en sfeer van een oorlog en geeft veel bevrediging als je eenmaal over de hoge instapdrempel bent geklauterd. Hier en daar laat de game een steekje vallen, maar verder is Verdun gewoon goed.



HALO SPARTAN STRIKE

MADE IN AMSTERDAM!

Ontwikkelaar: Vanguard
Systeem: PC / Windows Phone / iOS / Android
Prijs: € 5,99

Toen in 2013 Halo: Spartan Assault uitkwam, was ik best verguld. Het Nederlandse Vanguard Games 'mocht' samen met 343 industries werken aan een Halo game. Dat was geen kattenpis. En de samenwerking was blijkbaar succesvol genoeg voor een vervolg!

Spartan Assault, een twin-stick shooter die je van bovenaf het Halo universum laat aanschouwen, was lange tijd exclusief voor Windows devices (tablets met name) maar heeft nu eindelijk ook iOS en Android aangedaan. Simultaan met die behoorlijk late release is er een fonkelend nieuw avontuur voor Windows, iOS en Android, onder de noemer Halo: Spartan Strike.

Dit 'tweede' deel weet zijn voorganger op een aantal punten te overtreffen. Het upgradesysteem van je wapens dat aan iedere missie voorafgaat - je verdient credits voor hoofd- en zijopdrachten - voelt veel eerlijker. Daarnaast zijn ook de look en feel verbeterd. Voertuigen besturen fijner, zelfs de grote, logge tanks. Explosies, animaties van de Covenant vijanden die door jouw granaten de lucht in slingeren, de gelaagdheid van de levels/werelden waar je jezelf een weg doorheen schiet, het kleurenpalet... dit is op-en-top Halo. Ook het verhaal - spelend in dezelfde periode als Halo 2 - heeft iets meer vlees op de botten gekregen. En door de toevoeging van difficulty 'Skulls' kun je nog meer credits verdienen en het jezelf moeilijker maken, hetgeen bijdraagt aan de replaywaarde van deze mobile Halo game.

SCORE 82



CONCLUSIE

Voor krap zes euro zet je een heuse Halo game op je mobiele apparaat. Doe er je voordeel mee en Koopt Deze Hollandsche Waer!





WESTERADO DOUBLE BARRELED

Ontwikkelaar: Ostrich Banditos
Systeem: PC
Prijs: € 15,-



MADE IN UTRECHT!

Men neme de sfeer van een spaghettiwestern, voege daar een vleugje Zelda aan toe, giet er een LucasArts-sausje overheen en voilà, je hebt Westerado.

Je familie is bruut vermoord door een mysterieuze slechterik met een grote hoed op. Daar sta je dan, bij een nasmeulende ranch, het geladen pistool van je dode broer in je holster. Je wraak zal zoet zijn.

In Westerado probeer je de identiteit te achterhalen van de man die jouw leven heeft verwoest. Daarvoor moet je praten met iedereen die je tegenkomt. Soms krijg je direct een tip waarmee je verder kunt, soms een opdracht die je moet vervullen voor ongelukkige echtgenotes, wanhopige boeren of bange bankiers.

Of je nou op je paard over de prairie rijdt, een kaartje legt in de saloon of je pistool op bandieten leegt, er klinkt altijd een aangename soundtrack die je meevoert naar de sfeervolle wereld van lasso's en klapdeurtjes. De melige humor houdt Westerado ook nog eens licht en grappig, en dat maakt dit een toffe game.

Maar wat dit een fantástische game maakt, is dat dit het Wilde Westen is, er zijn geen regels! Je bent in Westerado niet gebonden aan de verstikkende normen en waarden van een Hyruliaanse held. Als je 250 dollar kunt verdienen om te zorgen dat twee boeren hun ranch verlaten, kun je die boeren proberen om te kopen, maar ook met getrokken pistool bedreigen. Of gewoon overhoop knallen, natuurlijk. Je krijg in dit spel echt een keuze in wie je helpt en/of neerschiet.

Ik had dat net uitgevogeld toen ik Jurjen uitnodigde voor (lokaal) potje co-op. Toen we samen in een indianendorp aankwamen, dacht ik aan de dorpsgenoten die van deze indianen af wilden. Ik was eigenlijk wel benieuwd naar de mens onder de tooi; waarom waren er zoveel mensen bang voor deze indianen?

Cowboy Jurjen had echter geen tijd voor gelul en transformeerde het dorp binnen een paar minuten in een bloedbad. Ik was flabbergasted. Geen motieven, geen vredespijp, en naar de mens onder de tooi bleef het gissen.



SCORE 88



CONCLUSIE

Hij is wel wat kort en de wereld is klein, maar Westerado: Double Barreled is een sfeervol open world adventure dat je alle ingrediënten en vrijheid geeft om je eigen westernverhaal te maken. Cowboyhoedje af voor deze game!

SWORDS & SOLDIERS II

Ontwikkelaar: Ronimo
Systeem: Wii U
Prijs: € 15,-

MADE IN UTRECHT!



Ronimo staat met vijftien fulltime krachten stevig in de top 5 grootste gamestudio's van Nederland (ergens tussen Guerrilla, Vanguard en Triumph). Waarschijnlijk heb je ook wel eens gehoord van hun games de Blob, Awesomenauts en Swords & Soldiers. Hun nieuwste titel is hun eerste sequel.

De eerste Swords & Soldiers verscheen in 2009 voor de Wii en is met een score van 83,71 een van de hoogst beoordeelde games ooit in Nederland gemaakt. Het was dan ook geen misselijk spelletje. Een realtime strategy game, maar dan in 2D, en daarmee de grondlegger van een genre dat tegenwoordig op tablets welig tiert. Grappig, tekenfilmachtig.

Vikings spammen die automatisch vooruit lopen en aanvallen. Goud mijnen om nieuwe eenheden te kopen. Mana gebruiken voor goddelijke krachten. Snel, hectisch en uitdagend.

Al die dingen gelden ook voor het vervolg, dat in alle opzichten een geslaagde expansie op deel één is. Qua beeld en geluid wordt de voorganger zelfs veruit overtroffen.

Wat gameplay betreft wordt de solide basis van de voorganger herhaald, maar dan verrijkt met nieuwe eenheden, krachten en opzetjes. Soms moet je een level helemaal zonder goud halen, of snel oprukken om te voorkomen dat je leger door een zandstorm wordt opgeslokt. Het tempo waarmee de vele twists worden geïntroduceerd ligt hoog, maar door de logische interface en intuïtieve besturing (zowel met knoppen als touchscreen) blijft het allemaal behapbaar.

Voor kenners van deel één: de belangrijkste strategische vernieuwing is dat je je goudmijnende vrouwen (en ezels) nu ook naar schatten midden op het slagveld kunt sturen - een risicovolle maar mogelijk lucratieve onderneming. Ook een goeie vernieuwing: de lokale, uitstekend werkende twee-speler-stand, met één speler op tv en één speler op de GamePad.

Ronimo heeft overduidelijk goed nagedacht en ijverig getracht van deel twee veel meer dan deel één te maken. Misschien iets té ijverig: door de constante introducties van nieuwe elementen blijft de singleplayer tot ver over de helft van de (ongeveer 20) levels trekjes van een tutorial vertonen. En onder al die nieuwe elementen en hoge productiewaarden blijft deze sequel gewoon een expansie op deel één. Waar op zich natuurlijk niet zoveel mis mee is. En laten we in een wereld vol luie ontwikkelaars nou niet te zwaar gaan tillen aan de Nederlandse nijverheid.

SCORE 82



CONCLUSIE

Een van Neerlands grootste en beste studio's levert wederom vakwerk en topvermaak. Al hadden ze wat mij betreft de vele nieuwtjes in S&SII best in een wat rustiger tempo en over een groter aantal singleplayer levels mogen uitsmeren.

ACTION HENK

Ontwikkelaar: RageSquid
Prijs: € 14,99
Platform: PC

MADE IN UTRECHT!

Dat Nederlandse indies heerlijk gaan, wordt weer eens onderstreept door Action Henk van het Utrechtse RageSquid, dat onlangs eindelijk een volwaardige release kreeg na honderd jaar op Early Access te hebben gestaan.

Action Henk is het best te vergelijken met de Trials games, maar dan met rennende action figures in plaats van lastig te balanceren motoren. Je rent van links naar rechts op korte levels, waarbij je obstakels moet ontwijken en op de juiste momenten moet springen of sliden. Net als in Trials worden goede tijden beloond met medailles en moet je een x aantal medailles winnen om latere levels vrij te spelen.

De verslavende factor van Action Henk is gigantisch. Iedereen die ooit een controller heeft vastgehouden snapt binnen no time wat de bedoeling is; je zit meteen in de actie en gelukkig is 't kinderlijk eenvoudig om je run te herstarten bij een fuck up. Aangezien alles om reflexen draait en een slecht getimede sprong bijna altijd het einde van een run betekent, is die feature een godsgeschenk.

Sowieso is alle functionaliteit in Action Henk bijzonder goed uitgedacht. Een zeer slimme feature is de mogelijkheid om uit allerlei ghosts te kiezen om tegen te racen, maar je kan ook tegen je vrienden, de wereldrecordhouder of je persoonlijke record racen. Daarnaast heeft Action Henk leaderboards, een robuuste level editor met Steam Workshop ondersteuning, een handjevol vrij te spelen personages en online multiplayer.

Het enige dat ik een beetje jammer vind aan Action Henk, is het gebrek aan diversiteit in de obstakels en het leveldesign. Alle levels zijn opgebouwd uit dezelfde veertien bouwstenen. Hierdoor voelen de meeste levels identiek aan, en daardoor was ik sneller op de game uitgekeken dan ik had gehoopt.

SCORE 85



CONCLUSIE

Dat veel levels nogal op elkaar lijken is jammer, maar ik kan er niet lang van wakker liggen. Action Henk is z'n vijftien euro absoluut waard.





MEER HOLLANDSCHE NIEUWE

We hebben gewoon niet genoeg ruimte om alle recent verschenen games die een beetje tof zijn hier uitgebreid te bespreken. Dus hieronder dan maar even in het kort, nóg vier leuke, recent verschenen games van Nederlandse bodem.

IT CAME FROM SPACE, AND ATE OUR BRAINS

Triangle Studios / PC

Een heerlijk hectische top-down shooter waarin je met 1-4 spelers moet overleven terwijl je door hordes roze aliens wordt overspoeld.



WITH THE WIND

Twirlbound / iOS

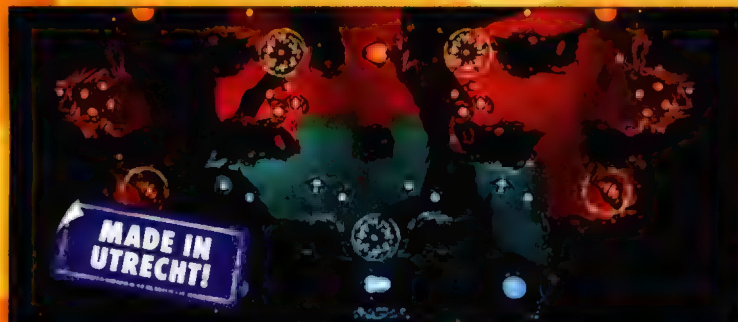
Rustgevend, verfrissend puzzelspel waarin je met je vinger de wind dirigeert die zowel een mannetje als blokken verplaatst.



INTERLOPER

Monogon Games / PC

Deze even vlotte als eigenzinnige strategiegame is gemaakt voor potjes van amper vijf minuten, waarbij elke klik het verschil tussen winst of verlies kan betekenen.



CONVOY

Convoy Games / PC

Een tactische roguelike met de gameplay van Faster Than Light, maar dan aan boord van pantserwagens en andere gevechtsvoertuigen in Mad Max-achtige woestijnen.



AAN DEN HOLLANDSCHEN HORIZON

Een representatief overzicht van alle interessante games die op dit moment in ons land worden gemaakt, is onbegonnen werk. Vrij random noemen we er toch nog even drie die nog niet heel bekend zijn maar wel interessant voor de gemiddelde PU-lezer.



weetje • weetje

Ook Herald belooft een interessante game van Nederlandse bodem te worden. Je leest er meer over in het 'Op bezoek bij'-verslag, elders in deze PU.

SHATTERED WORLDS

Shattered Worlds / PC

Een ruilkaartspel als Hearthstone, maar dan gesitueerd in een fantasievolle, retro science-fiction wereld - en met units die je over een plattegrond kunt bewegen.



MADE IN ASSEN!

RIVE

Two Tribes / PC & Consoles

MADE IN AMERSFOORT!

Een in alle opzichten strakke actieplatformer waarin je je met een schietend en hackend voertuigje door omgevingspuzzels en enorme eindbazen knalt.

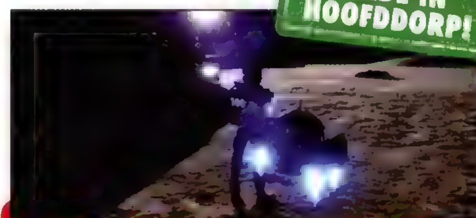


DELIVER US THE MOON

KeokeN Interactive / PC

Begin een eenzaam, boven alles verheven leven op de maan, en ram een gigantisch apparaat in dit hemellichaam om de aarde te redden.

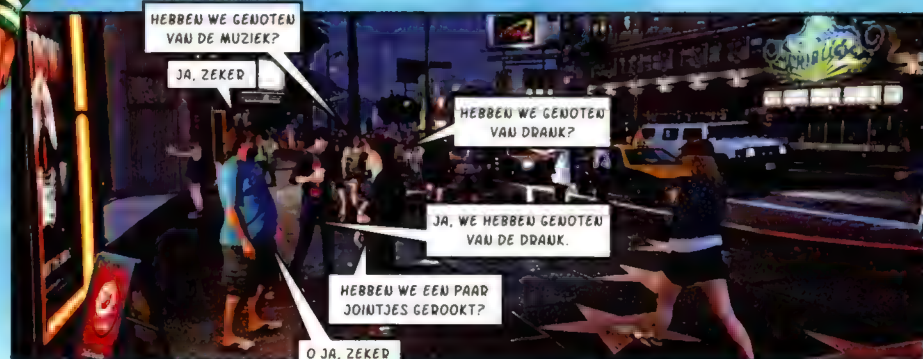
MADE IN HOOFDDORP!





GTA V

Anderhalf jaar na dato komt GTA V ein-de-lijk naar de PC. Nino sprong in zijn gestolen auto en reed wat hoertjes aan om te checken of het spel anno 2015 nog relevant is.



De PC release van GTA V was een zware bevalling. Aanvankelijk zou het spel afgelopen najaar verschijnen, tegelijk met de Xbox One- en PS4-versies, maar dat werd uitgesteld naar januari. Ook januari werd niet gehaald, waarop de game uiteindelijk pas op 14 april in de winkels kwam te liggen.
Rockstar had dus veel tijd nodig om deze 'ultieme versie' (Rockstars woorden) van GTA V af te leveren, maar het resultaat mag er dan ook zijn.

Oogbalgenot

De grootste verbetering aan GTA V is dat de game nu voor het eerst speelbaar is op een fatsoenlijke zestig frames per seconde, en dat komt een actievolle game als dit duidelijk ten goede. De gameplay voelt aanzienlijk sneller aan, zowel in de voertuigen als te voet. Je hebt er wel een dikke PC voor nodig (zie kader), maar als je zo'n monsterbak onder je bureau hebt staan, is deze versie van GTA V een genot voor je oogballen.

Rockstar Editor

Een andere belangrijke toevoeging is de Rockstar Editor. In deze super uitgebreide editor kunnen creatievelingen hun eigen scenario's samenstellen om ze vervolgens tot in de kleinste details te bewerken. Denk daarbij aan verschillende camerastandpunten, afspeelsnelheden, soundtracks, filters, overgangen etc. etc.
Deze Rockstar Editor is exclusief voor de PC-versie en zo ontiegelijk uitgebreid dat een leek al snel zal verzuipen in de gigantische hoeveelheid opties. Ikzelf ben zo creatief gehandicapt dat ik niet verwacht dat ik ooit een fatsoenlijk filmpje zal uitpoepen, maar ik kijk nu al uit naar alle video's die de komende tijd gepost zullen worden.
Naast de Rockstar Editor en de betere graphics biedt GTA V op de PC weinig nieuws. Okay, er zitten ruim twintig nieuwe dieren in, er is een nieuw radiostation en je hebt de mogelijkheid om je eigen muziek in de game te importeren, maar qua gameplay is alles bij het oude gebleven.
Wel heb je meteen alle DLC die de afgelopen anderhalf jaar is verschenen, en dus kun je bijvoorbeeld in GTA Online meteen aan de slag met de Heists.



DIKKE HARDWARE VEREIST

Wil je GTA V soepel op je PC laten draaien, dan heb je toch wel minimaal een 2.5GHz Quad-Core-processor, 4GB aan werkgeheugen en een GeForce 9800 GT met 1GB aan videogeheugen nodig. Voor de optimale ervaring raadt Rockstar een 3.2GHz Quad-Core met 8GB werkgeheugen en een GeForce GTX 660 met 2GB videogeheugen aan. Daarnaast heb je ook 65GB aan vrije schijfruimte nodig om de game te installeren.



Prima spelleke

Als je geen PlayStation of Xbox in huis hebt, kan ik je deze versie van harte aanraden. Ook anderhalf jaar na de release is de game nog steeds ontiegelijk vet en zal je de zestig euro die de game kost er makkelijk uithalen door zijn overvloed aan content.
Ik kan me echter niet voorstellen dat er nog veel gamers zijn die GTA V nog niet gespeeld hebben. De game is zowel op de vorige als de huidige generatie consoles een doorslaand succes geweest, dus voor velen is het allemaal bekende kost.
Weliswaar spreekt Rockstar terecht van de 'ultieme versie', maar er zit nagenoeg geen nieuwe content in de game en de vooruitgang in graphics is nou ook weer niet zo groot dat het aanvoelt als een compleet nieuw spel.

> **"Ook anderhalf jaar na de release is de game nog steeds ontiegelijk vet."**

SCORE 90

Als jij een van de weinige gamers bent die GTA V nog niet heeft gespeeld, dan moet je deze versie absoluut oppikken. Als je 'm net als de rest van de wereld al uit hebt, heeft deze PC-versie er weinig aan toe te voegen.

NINO



Met de singleplayer ben je zo'n dertig uur bezig, dan is er nog een shitload aan side content en de uitgebreide multiplayer, natuurlijk..

30+ UREN



BASICS
OPEN WORLD ACTIE
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
1 - 30 SPELERS
OUT NOW

DOMINATIONS

Clash of Clans is onder jongere gamers nog altijd een hype en dus schieten de, veelal matige, CoC-klonen als paddenstoelen uit de grond. Jan heeft er eindelijk een te pakken die zijn voorbeeld overstijgt. En hij is nog gratis ook!



In de brons- en ijzertijd werkten veel mensen in smederijen. Als je dan heel goed was in je vak, zeiden ze dat je een metalenknobbel had.

Prijs €0,00

GRATIS

In DomiNations dienen kroontjes als ultiem betaalmiddel, en dan heb ik 't over die dingen die vorsten af en toe nog wel eens op hun kop zetten, ingezet met robijnen, saffieren, diamanten en opalen. Wil je in DomiNations iets snel gedaan hebben, dan betaal je dat namelijk met deze vorstelijke hoofddeksels, die je op hun beurt weer verdient door opdrachten te voltooien van het kaliber 'bouw een boerderij', 'jaag op vijf wilde dieren' of 'versla een tegenstander in een multiplayer battle'.
En ja, natuurlijk, je kunt bergen kroontjes kopen met echt geld, maar de truc is om dat nou juist niet te doen. Je kunt de progressie van je rijk ook betalen met 'in-game' eten en/of goud; dat duurt alleen een stukkie langer.
Het is dezelfde formule waarmee Clash of Clans ook groot is geworden, en die op zijn beurt de basics al 'leende' van Smurfs' Village. Echter, DomiNations heeft heel wat meer vlees op de botten en brengt het base-building genre weer een stukkie verder.

Perks

DomiNations huisvest behoorlijk wat Civilization/Rise of Nations elementen en dat is niet zo vreemd als je kijkt naar de mensen achter dit spel (zie kader). Het geeft de game meer diepgang, want niet alles draait alleen maar om knokken en het op poten zetten van een zo sterk mogelijk leger enerzijds en het bouwen van verdedigingswerken anderzijds.

"Voor iedereen die Clash of Clans te kiddy vond of te weinig diepgang vond hebben, is deze gratis game een prima alternatief."

Zo doorloop je verschillende tijdperken (Ages) en kies je uit verschillende naties. Iedere natie heeft verschillende perks en een uniek soldatentype, en datzelfde geldt voor de Wonders die je kunt bouwen. Zo wandel je door de geschiedenis van het Stenen Tijdperk tot aan onze tijd van raketten en space shuttles.

Prachtig

Er zijn nog meer verschillen met Clash of Clans. De soldaten die een gevecht hebben gewonnen, keren terug naar jouw basis, helen zichzelf en zijn dan weer klaar voor een nieuw gevecht. Dat is bij CoC niet het geval.
Ook heb je hier veel meer manieren om inkomen en voedsel te genereren.
En vergeet de koddige, maar zeer gedetailleerde looks van de game niet. Je kunt ver in- en uitzoomen en de game ziet er prachtig uit op een tablet. Een stuk mooier dan de meeste gratis CoC-klonen.

Balans opmaken

Op moment van schrijven kende de game nog wel wat puntjes waar ik me aan ergerde, maar die worden hopelijk gladgestreken middels (een) update(s).
Zo kon ik niet direct gekoppeld worden aan een multiplayer speler van dezelfde rank. Waardoor je dus steeds door moet klikken (kost goud) om een tegenstander te vinden van je eigen sterkte.
Ook mag er meer down-time zitten tussen de verschillende aanvallen van andere spelers. Op een gegeven moment was ik meer bezig met verdedigen en het op orde brengen van mijn defensie dan dat ik daadwerkelijk aan evolueren toekwam.
Dat gezegd hebbende, is DomiNations niets meer of minder dan een verdomd verslavende game. Zeker als je Clash of Clans net te kiddy vond of te weinig diepgang vond hebben, is deze gratis game een prima alternatief.

In deze tijd was het buskruit dus al uitgevonden. Al zie je aan sommige soldaatjes toch echt dat zij het buskruit niet uitgevonden hebben.



DOOR DE WOL GEVERFD

Met de wederopstanding van Big Huge Games - de studio werd de afgelopen zeven jaar door tal van uitgevers gekocht en doorverkocht - herrijst ook een team van veteranen. Aan het hoofd van de studio staan nu Tim Train en Brian Reynolds, en zeker die laatste is voor gamers die al een tijdje meegaan geen onbekende. Reynolds was medeoprichter van Firaxis en leaddesigner van Civilization II en Alpha Centauri. In 2000 startte hij Big Huge Games en de eerste game van die studio was Rise Of Nations.

SCORE 80

DomiNations verenigt het beste van Clash of Clans en Civilization, met als resultaat een hoogwaardige gratis game waar je lang plezier van kunt hebben.

JAN



Hier kun je je mee vermaken totdat Microsoft eindelijk eens Age of Empires uit zijn as laat herrijzen.

100+ UREN



BASICS

CLASH OF CLANS KLOON
BIG HUGE GAMES / NEXON
IOS / ANDROID
1 - 2 SPELERS

OOK GESPEELD

OMDAT DE GAMES IN MEI OOK VOOR JULLIE ZIJN

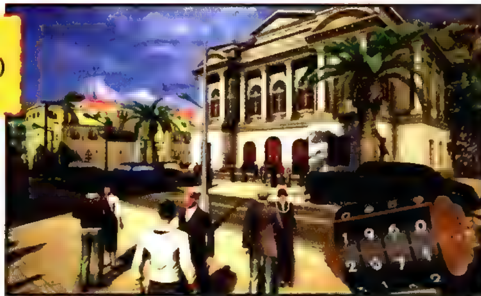
OPFRISSERTJE VOOR EL PRESIDENTE



Titel: Tropico 5
Platform: PS4 (verscheen al voor PC, Xbox 360)
Prijs: € 50,-

De citybuilder annex bouwsim Tropico neemt dictators al vier delen lang aangenaam op de hak en ook in deel 5 mag je weer op onbehouwen wijze een bananenrepubliek bestieren als de immer zonnebril dragende, sigaren rokende El Presidente.
De game kwam al eerder uit voor PC en Xbox 360 en komt nu, een jaar na de PC-versie, naar de PS4. Grootste verandering ten opzichte van de vorige delen, is dat je nu, **een beetje à la Civilization, door verschillende tijdperken je eiland in goede banen leidt**.

Iedere periode (koloniaal, WO II, Koude Oorlog, Moderne Tijd) komt met unieke uitdagingen en taken, waar een goed draaiende economie veel voor je doet. Een geoliede economie zorgt namelijk voor veel faciliteiten, goede infrastructuur en relatief tevreden onderdanen.



Wat voor dictator je bent, is helemaal aan jou, al is te hard optreden niet altijd handig. Je kunt wel iedere politieke tegenstander of mokkende burger uit een vliegtuig duwen of executeren, maar dan zul je wel de onvoorwaardelijke steun van het leger moeten hebben, en een legermacht kost veel geld.

De game zit boordevol leuke details. Gebouwen verfraai en upgrade je, je kunt je eigen grondwet samenstellen en **je bepaalt zelf het politieke klimaat en de inrichting van je staat**.

Tropico 5 kent meer dan honderd gebouwen met een unieke visuele stijl uit elk van de vier perioden. Dat oogt fijn en heeft ook consequenties voor de gameplay. Zo bouw je in het begin forten tegen piraten en diezelfde forten transformeer je later tot toeristische attracties.
Tropico 5 kent bovendien een heus combatsysteem middels een aangenaam scheutje RTS. **De game is nog altijd veel meer SimCity dan Civilization maar de aanvullingen voelen fris.**

SCORE:

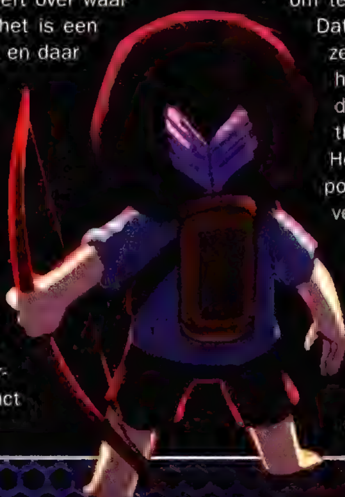


OPPERVLAKKIG EERBETOON



Titel: Titan Souls
Platform: PS4 / PS Vita / PC
Prijs: € 14,99

Wat zo verfrissend is aan bijvoorbeeld Axiom Verge, is dat het nul pretenties heeft over waar z'n invloeden vandaan komen: het is een Metroid game in hart en nieren, en daar is 't trots op. Hetzelfde kan gezegd worden over Titan Souls, wat een game is die ontzettend eerlijk is over het feit **dat het veel invloeden haalt uit Shadow of the Colossus en Dark Souls**. Misschien zelfs iets té eerlijk. Want de vele elementen die rechtstreeks lijken te zijn overgenomen uit die twee games (inclusief de schaamteloze titel) creëren verwachtingen waar het eindproduct niet aan weet te voldoen.

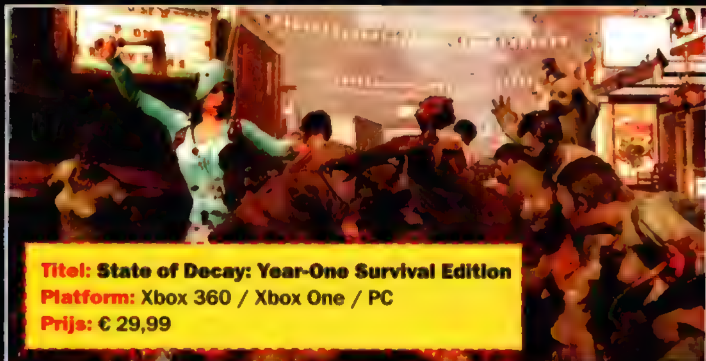


Laten we het eerst hebben over wat Titan Souls nou precies is. Zoals zoveel indiegames tegenwoordig is het een **16 bit-ogende actiegame met prachtige pixelart**. Het doel van de game is het verslaan van zo'n twintig titanen met niets meer dan een magische pijl die je kunt afschieten én terugroepen, en de mogelijkheid om te rennen en ontwijkend weg te rollen. Dat is 't. Dat is Titan Souls. Het is qua opzet ontzettend simplistisch, maar daar is het ook trots op, mede in een poging om de eenzaamheid en focus van Shadow of the Colossus op te roepen.
Helaas slaagt het daar niet in, want die potentiële eenzame sfeer wordt al snel vervangen door een gevoel van saaiheid. Shadow of the Colossus was ook een rits van boss fights, maar de prachtige wereld was een genot om te verkennen, mede dankzij het paardrijden. Titan Souls mist dit element en de relatief lange stukjes lopen van de ene boss fight naar de volgende worden daarom al snel frusterend.



Dit gevoel van frustratie komt voornamelijk omdat je heel erg vaak zult sterven (dit is waar de Dark Souls invloed om de hoek komt kijken) want letterlijk elke aanraking met de vijand betekent onherroepelijk je einde. Weliswaar vallen de bazen ook dood neer als je één keer hun zwakke plek hebt geraakt, maar voordat je die zwakke plek hebt gevonden, heb je al tig keren het loodje gelegd.
En dit is waar het grootste gevoel van teleurstelling bij Titan Souls vandaan komt: **het gebrek aan bevrediging**. De ietwat Zelda-achtige bazen zijn puzzels, die ook nog eens lastig zijn om uit te voeren wanneer je

OVERLEEF JIJ DE ZOMBIE APOCALYPS?



Titel: State of Decay: Year-One Survival Edition
Platform: Xbox 360 / Xbox One / PC
Prijs: € 29,99



Oh Maya, daar lig je dan. In tweeën gerukt door de zombie horde. En ik had je nog wel uitgerust met het beste geweer, het scherpste zwaard en genoeg aspirines om een neushoorn te vellen. Maar ik werd roekeloos. Hebberig. Dacht nog wel even één tankstation te plunderen voor de nacht viel, waarna ik m'n loot naar de basis zou brengen. **Sorry schat... Al heeft je gruwelijke dood ook z'n voordelen** - nu hebben mijn andere survivors in ieder geval genoeg te eten. Zeker wanneer ze die rugzak van je levenloze lichaam hebben getrokken, muhahaha!

Ja, State of Decay is keihard. Dat was deze zombie survival titel twee jaar geleden al op de 360 en PC, en dat is-ie nu - met de opgepoetste Year-One Survival Edition voor Xbox One - opnieuw. **Een game waarin één foutje fatale gevolgen kan hebben** en slecht resource management of gierigheid je, net als Maya, de kop kan kosten.
Maar je hebt geen keus: wil je iedereen in je basiskamp tevreden houden, dan zul je de sandboxwereld in moeten om voedsel, wapens en medicijnen te verzamelen. Je wil toch niet dat men gaat muiten?

Helaas gooien niet alleen zombies roet in het eten. **Clunky controls, kleine glitches en wazige graphics weerhouden State of Decay van onsterfelijkheid.** Toch kan ik dit spel iedereen aanbevelen. De Dark Souls-achtige diepgang/difficulty houdt hardcore gamers zoet, terwijl het sfeervol uitgewerkte zombie thema iedereen zal aanspreken. Dus jongens, vertel maar: wie biedt zich aan om Maya's rugzak te halen?

OORDEEL:





Titel: The Sims 4: Get To Work
Platform: PC / Mac
Prijs: € 39,99

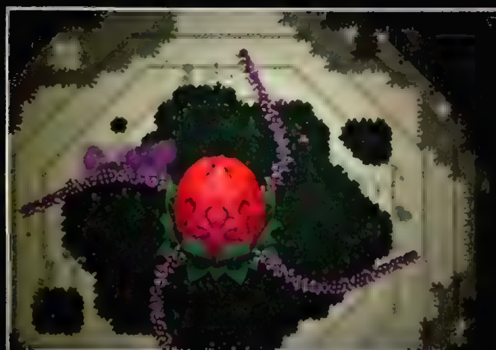
DE ZWEEP OVER JE SIMS



Het zijn onrustige tijden geweest voor Sims fans zoals ik. Eerst bleef het angstvallig stil rond The Sims 4 (behalve wat onheilspellend gefluister over slechte verkoopcijfers), en toen sloot Maxis opeens haar deuren; **de zoveelste studio waar EA het leven uit geperst heeft.**
Gelukkig kwam ondertussen ook nog het eerste 'game pack' uit van The Sims 4, en ondanks de nieuwe, frisse naam, is de inhoud gewoon een vrij ouderwetse uitbreiding. Maar wel een erg leuke, want net zoals in The Sims 3: Ambitions, zorgt Get To Work ervoor dat je middels Professions actief kunt deelnemen aan het werkende leven van je poppetjes en een winkel kunt beginnen.

Vooral Detective zijn is 'dolletjes' (ik haal de good 'ol Sims terminologie er maar effe bij), want het onderzoeken van crime scenes en het verwerken ('processen') van gevangenen levert de leukste animaties op. Haalt ie daar nou een dildo uit die gevangene d'r zak?! Maar ook doktertje en wetenschappertje spelen blijft geruime tijd fun, terwijl het runnen van een winkel dieper gaat dan je zou denken.
Toch bekruipt je al snel het bekende Sims add-on-gevoel dat tweeledig is: **1. Heb ik dit in het vorige deel al niet eens gedaan? 2. Waarom hebben ze dit niet al in de basisgame gestopt?**

OORDEEL:
Je zult je vast enorm vermaken met Get To Work, hoewel dat misschien ook komt omdat je, net zoals ik, vooral blij bent dat The Sims 4 nog leeft!



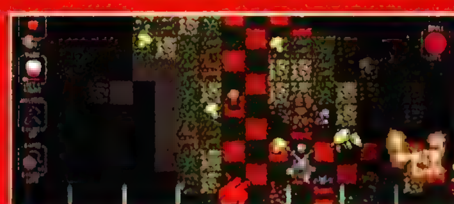
met veel moeite de oplossing hebt gevonden (omdat je dus continu ge-oneshot kunt worden). Wanneer je de baas eindelijk hebt neergehaald, ervaar je echter geen orgastisch gevoel van overwinning, zoals bij de Souls games, maar slechts iets van 'godzijdank, dit hebben we ook weer gehad' gevoel. En dat blijft de gehele game zo.
Ja, Titan Souls is een prachtige hommage aan een paar uitstekende games, maar is in de essentie verder te oppervlakkig om zich bij die klassiekers te mogen scharen.

SCORE 61

VOETJES VAN DE KERKERVLOER



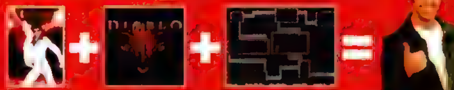
Titel: Crypt of the NecroDancer
Platform: PC
Prijs: € 14,99



Het komt niet vaak voor dat een game een aantal willekeurige genres met elkaar mixt en er nog mee wegkomt ook, maar Crypt of the NecroDancer flikt het met verve.
Ontwikkelaar Brace Yourself heeft **een [illegible] Dance Dance Revolution gecombineerd met een dungeon crawler en elementen van rogue-likes als Spelunky**. Het resultaat is een super verslavende ritmische kerkerkruiper met random gegenereerde dungeons vol met loot. Onder het genot van een pompende soundtrack baan je je een weg door verschillende etages van de dungeon, aanvallen kan alleen op de beat en je verdient meer coins als je op de maat blijft bewegen.

Door het juiste ritme aan te houden, verhoog je de coin multiplier, en die muntjes heb je hard nodig om extra items als sleutels, bommen en wapens te kopen. Doodgaan betekent het einde van je run, maar door diamanten te verzamelen, kan je permanente upgrades kopen om je volgende sessie makkelijker te maken.
CotN is een feest om te spelen, hij is pittig maar niet té en door de vele unlockables is er reden genoeg om door te gaan. De game heeft ondersteuning voor co-op, dansmatten, speedruns, custom soundtracks en meerdere characters, waardoor het geheel aanvoelt als een compleet pakket voor een zacht prijsje. Een beetje ritmegevoel is vereist, maar dat pik je snel genoeg op tijdens het spelen.

OORDEEL:



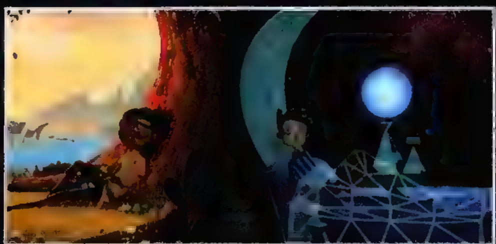
OM STEEDS VERLIEFDER OP TE WORDEN



Titel: **Broken Age**
Platform: PC / PS4 / PS Vita / iOS / Mac / Android / Ouya
Prijs: € 22,99



Niemand wilde nog adventures maken: het genre was dood, succesvolle licenties dreigden door overnames uit ieders zicht te verdwijnen en uitgevers zagen er geen heil meer in.
Totdat Tim Schafer opstond en met een Kickstarter 3,3 miljoen binnenharkte voor een nieuw avontuur: Broken Age. Ik betaalde ook € 15,- mee aan de Kickstarter, omdat ik wel weer eens toe was aan een nieuw adventure. Ik ben namelijk groot geworden met de LucasArts avonturen, en dit project heeft een ontwikkelteam met daarin een aantal gasten die ook aan die avonturen hebben meegewerkt.



Het stijltje is echter onvergelijkbaar met die oude LucasArts games, maar laat dat je niet tegenhouden, want Broken Age is **een prachtige game, met een prentenboekstijltje waar je steeds verliefder op zult worden.**

Omdat het team meer tijd nodig had om de volledige game af te krijgen, kwam vorig jaar Act I, de eerste helft van de game, al uit. Maar **na het spelen van Act II, zie ik Act I eigenlijk meer als een proloog.**

In Act I maakten we kennis met Shay en Vella, twee tieners die opgroeiden in totaal verschillende werelden: de een in een bakkersdorpje, de ander in een ruimteschip. Ze hebben echter meer met elkaar gemeen dan je op het eerste gezicht zou denken. Beiden voelden zich gevangen in verstikkende en vastgeroeste gebruiken en tradities van hun omgeving en beiden hadden geen zin om zich te conformeren aan het doen van dingen alleen maar 'omdat ze altijd al zo zijn gedaan'. Uiteindelijk lukt hen dat aan het einde van Act I, met een plottwist deluxe.

Precies daar gaat Act II na vijftien maanden weer verder. Opnieuw heb je Shay en Vella onder de knoppen, maar deze keer is het anders, want waar de personages in het eerste gedeelte niets met elkaar te maken hebben, kan het nu gebeuren dat je informatie uit Shay's wereld nodig hebt om verder te komen in die van Vella. Ik zeg dat er maar direct bij, want dat is een van de weinige kritiekpunten die ik heb op deze game: het verandert ineens de regels, zonder de speler ervan op de hoogte te stellen.
Maar dat doet niets af aan het feit dat Act II het avontuur afmaakt en je bij je lurven pakt, om je in een

VERSLAAFD VOOR EEN PRIKKIE



Titel: **Puzzle & Dragons Z + Super Mario Bros. Edition**
Platform: 3DS
Prijs: € 29,99



Gratis spellen zijn gemaakt om je verslaafd te maken, zodat je er uiteindelijk voor gaat betalen. Dat geldt zeker ook voor Puzzle & Dragons, **een gratis puzzelspel dat sinds de Japanse release al zo'n vijftig miljoen keer is gedownload en per dag zo'n drie miljoen dollar oplevert**. Ja, je leest het goed; een gratis spel dat drie miljoen per dag oplevert. Verslavend, dus.

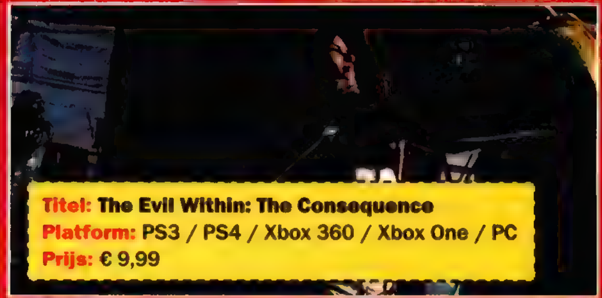
Puzzle & Dragons is in de kern een aardig match three puzzelspelletje. Maar tegelijk is het meer dan dat. De omlijsting van de kern is namelijk een dungeon crawling RPG met behoorlijk wat monsters, diepgang en flink verslavende aspecten.
Je puzzelt op het onderste scherm met tegeltjes om de monsters op het bovenste scherm aan te vallen. Daarbij rekening houdend met elementen van tegels en monsters. Je kunt ook special moves gebruiken. Gaandeweg moet je je team steeds aanpassen en versterken om in de pittigere dungeons een kans te maken.
De 3DS-titel Puzzle Dragons Z + Super Mario Bros. Edition is een compilatie van twee games die in Japan los van elkaar op de 3DS zijn verschenen. De eerste, Puzzle & Dragons Z, is een doorgefokte versie van het puzzelconcept, dit keer inclusief stadjes en NPC's. De tweede, Puzzle & Dragons Super Mario Edition, is iets dergelijks met een Mario-behangetje erover.

In de Mario-editie beweeg je je team over plattegronden die je kent uit New Super Mario Bros. Je vormt een team van verzamelbare, in level stijgende helden en vijanden uit Mushroom Kingdom en kunt combinaties maken om munten en power-ups uit vraagtekenblokken te rammelen. **Allemaal hartstikke leuk voor een Mario-fan als ik. Maar het blijft een behangetje.**

Los van uiterlijkheden en wat kleine speldetails, bevat deze bundel eigenlijk twee keer hetzelfde spel. Een zeer uitgebreid en verslavend spel, dat wel. En gelukkig moet je het op de 3DS gewoon kopen. Want na de aanschafprijs van dertig euro word je op geen enkele manier meer verleid of gepusht om meer geld uit te geven. Zodat je met een gerust hart verslaafd kunt raken. Toe maar.

OORDEEL:
Er bestaan duurdere verslavingen.

AFSLUITING VAN EEN CREEPY TWEELUIK



Titel: **The Evil Within: The Consequence**
Platform: PS3 / PS4 / Xbox 360 / Xbox One / PC
Prijs: € 9,99



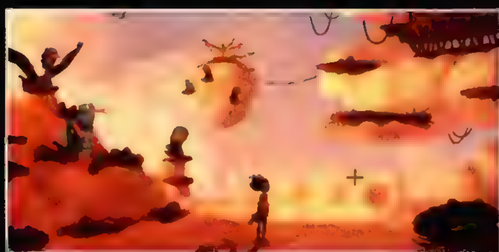
Een van de redenen waarom ik altijd de DLC check van games die ik interessant vind, is omdat **die extra hoofdstukken negen van de tien keer net zo goed of beter zijn dan de laatste stukken van de hoofdgame.** Dat komt waarschijnlijk omdat de ontwikkelaars DLC-hoofdstukken niet hoeven af te raffelen (de game zelf is immers al uit) en er dus vaak net iets meer aandacht aan kunnen geven

Dat gold ook voor de eerste uitbreiding voor The Evil Within, The Assignment genaamd, waar ik vorige maand dan ook uiterst enthousiast over was. The Consequence is het tweede en (voorlopig?) laatste stukje DLC, dat overigens direct verder gaat waar The Assignment ophield. (Als je die dus nog niet gehaald en/of gespeeld hebt, dan kun The Consequence dus nog wel even vergeten.)
Eerlijk is eerlijk: The Assignment was beter. De sterkere focus op stealth voelde puurder en de gameplay werd minder vaak onderbroken door flashbacks en andere verhaalelementen
Het is duidelijk dat The Consequence het verhaal van Juli Kidman volledig probeert af te ronden, want de focus ligt nu erg op het plot en dat gaat een beetje ten koste van de gameplay.

Wel moet ik The Consequence respect geven voor z'n **twee boss battles, die zowel qua engheidsfactor als originaliteit vermoedelijk beter zijn dan alle andere The Evil Within-gerelateerde bazen.** Als The Evil Within een current-gen Resident Evil moet voorstellen, dan zou je deze twee DLC-hoofdstukken meer kunnen vergelijken met een modernere Silent Hill. En da's helemaal prima.

OORDEEL:





wereld te gooien die je zo verslindt en meevoert, dat je je er met liefde in vastbijt.
Dit is een avontuur zoals we dat kennen van 'vroeger', waarin je een fantastisch geschreven verhaal beleeft en je het ene moment het gevoel krijgt dat je ontzettend slim bent, maar op andere momenten wordt afgestraft met ongenadig moeilijke puzzels. **Puzzels waarbij je de frustratie van je afschreeuwt, waar je soms zelfs een nachtje over moet slapen.**
Maar oh, wat een bevrediging, als het je daadwerkelijk lukt. Want als je hersenen zegevieren, word je beloond met een verbluffend mooi verhaal.
Een verhaal waarvan alleen het einde, vooral wat de puzzel betreft, iets teleurstelt, maar desondanks had ik dit avontuur niet willen missen, want Broken Age is nu al een klassieker.

SCORE 90

HIER LUSTEN DE HONDEN GEEN BROOD VAN



Deze game was al een tijdje verkrijgbaar via Steam Early Access, maar onlangs is I Am Bread verschenen als volwaardige release.
In deze 'brood-simulator' moet je, **met ontiegelijk frustrerende controls, een sneetje volkoren naar een broodrooster zien te manoeuvreren.** Elke hoek van de boterham is gelinkt aan een knop en met je analoge stick slinger je heen en weer. Om het rooster te bereiken, moet je je een weg banen over verschillende obstakels en oppassen dat je de grond niet raakt, want dan wordt het broodje ranzig.

I Am Bread is iets minder frustrerend dan Surgeon Simulator, de vorige game van deze ontwikkelaar, maar daar is ook alles mee gezegd. De hele gameplay draait om het stoeien met de onmogelijke controls en wist me daardoor totaal niet te bekoren. Noem me een humorloze zeiksnor, maar ik was blij toen ik de game weer af mocht sluiten.



Titel: I Am Bread
Platform: PC
Prijs: € 12,99

Het lijkt alsof I Am Bread gemaakt is zodat YouTubers en streamers er overdreven bij kunnen schreeuwen, en in dat opzicht is het zeker geslaagd: **ik heb mijn hele vocabulaire aan scheldwoorden gebruikt tijdens het spelen.**
Een uitgebreid pakket is het wel; met zeven levels en zes modi is er genoeg om je aan te ergeren.

OORDEEL:



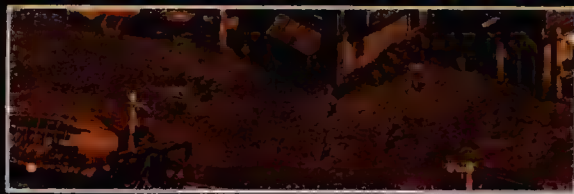
SCHILDERACHTIGE SPIN-OFF



Assassin's Creed - Chronicles: China is het eerste digital only deel van een drieluik.
In deze vijf uur durende side-scrolling 2.5D Assassin's Creed spin-off speel je Shao Jun die al springend en klauterend in het China van de zestiende eeuw Tempeliers ombrengt.
De stealth werkt goed, de actie wat minder.
Lees meer: PU.nl/ChroniclesChinaVideoReview



DAT 'ETERNITY' IS GEEN GRAP





Mocht je zo'n extreme die-hard RPG-liefhebber zijn dat je nog wel een diepe rollenspelbeleving kunt gebruiken tussen Dragon Age: Inquisition en The Witcher 3 door... dan moet je misschien eens op zoek naar een baan. Maar Pillars of Eternity is dan ook zeker 't uitchecken waard!
Check: PU.nl/PillarsVideoReview

KILLEN VOOR KAARTEN





Titel: Blackrock Mountain
Platform: PC / Android / iOS
Prijs: € 21,99

Ik heb nog nooit World of Warcraft gespeeld. Gewoon te bang er mijn laatste restjes vrije tijd aan te verliezen. Toch ben ik ondertussen behoorlijk gesteld geraakt op het Warcraft universum. Dat komt door het digitale kaartspel Hearthstone dat ik dagelijks speel en in dat universum is gesitueerd.
Ik had altijd wel gehoord dat Blizzard net zo'n goede developer is als Nintendo, maar dankzij Hearthstone heb ik dat zelf mogen ondervinden. Ik ben inmiddels zeer gesteld geraakt op de geweldige Warcraft persona ges en hun overtuigende eigenschappen, die je ook werkelijk terugziet in de kaarten die je ermee kunt spelen.
Elke kaart is een verhaal op zich in Hearthstone, verbeeld door een prachtige tekening. Maar natuurlijk gaat het vooral om de vermogens die zo'n kaart me geeft om online tegenstanders kansloos mee af te troeven.

Af en toe verschijnen series nieuwe kaarten om de langzaam vastroestende Hearthstone decks en tactieken weer effe lekker los te wrikken. Zoals die van de onlangs verschenen toevoeging Blackrock Mountain.

[illegible] Die bazen zijn knap gevarieerd en uitdagend, zeker op het Heroic niveau, en geven ook blijk van de humor die het Warcraft universum typeert. Neem bijvoorbeeld Emperor Thaurissan, een baas met zijn vrouw als minion. Een tip: het is niet slim die vrouw te doden.

[illegible] Behalve de verdomd handige kaart van genoemde Emperor Thaurissan, die manakosten reduceert, heb ik nog weinig nieuws aan mijn deck toegevoegd.
Maar wellicht moet ik binnenkort eens een deck vormen rondom de draken en verwante kaarten die ik in Blackrock Mountain verzamelde. Argh, het zal wel weer wat tijd kosten voordat ik daar goed mee uit de voeten kan. Tijd, tijd, waarom is er niet meer van God?!
Eén ding weet ik zeker: als het échte World of Warcraft net zo leuk en verslavend is als Hearthstone, moet ik er nooit aan beginnen!

SCORE:



PULARIA

In PULaria deze maand een stijlvolle soundbar, een lichtgevend toetsenbord en een all-in-one afstandsbediening voor al je entertainment. Gekkenhuis!

STEELSERIES

APEX M800

Mechanische RGB toetsenborden met ontelbare lichtjes zijn hot, en SteelSeries kan dan natuurlijk niet achterblijven.
De SteelSeries Apex M800 is een stevig, robuust en groot toetsenbord, speciaal bedoeld voor mensen die veel en competitief first-person shooters spelen. Het zou volgens het begeleidende persbericht gaan om 'het snelste en uitvoerigst programmeerbare mechanische gamingtoetsenbord ter wereld', en daar zouden ze best eens gelijk in kunnen hebben.
Dankzij de QS1-switch, de low-profile indeling van het toetsenbord en de dual processors beweeg je al spelend rapper over de toetsen, raken je vingers minder snel beklemd en vermoeid, en zijn je toetsaanslagen consequent raak... vooral tijdens het spelen van shooters dus.
Voor gewoon een simpel stukkie tekst tikken is dit keyboard een stuk minder geschikt en daarbij is het toetsenbord wel extreem groot. Dat is directe concurrent Logitech G910 Orion Spark ook, maar die heeft minder loze ruimte aan de randen en is, als je goed zoekt, vijf tientjes goedkoper.
De SteelSeries Apex M800 is dan ook flink aan de prijs, maar daar krijg je wel een betrouwbaar beest met prachtige lichtjes voor.



€ 199,-



LOGITECH

HARMONY ULTIMATE

Deze universele afstandsbediening is al een tijdje uit, maar belandde nu pas bij ons op de burelen. De reden dat we er alsnog aandacht aan besteden, is dat het vermoedelijk de meest ultieme afstandsbediening is die we ooit in onze vingertjes hebben gehad.
We hadden weliswaar al eerder een Harmony remote in onze knuisten, maar toen moesten we los nog extenders kopen zodat het apparaat kon 'praten' met onze spelcomputers. In de Ultimate wordt een universele hub meegeleverd die alles via bluetooth oppakt... een kind kan de was doen. Verder is het touchscreen uitgebreid en is ie wat compacter, fraaier en gelikter vormgegeven. Je kunt zelfs een app downloaden zodat je telefoon of tablet dienst doet als tweede afstandsbediening.
Het mooie is dat nu al je apparaten in deze remote zitten: je televisie, versterker, consoles, UPC, Ziggo of KPN kastje en ga zo maar door. Heerlijk.



€ 195,-



LIBRATONE

DIVA

We bespraken als eens eerder een Bluetooth speaker van de smaakvolle Scandinaviërs van Libratone, maar als je echt geld over hebt en je wil je brakke televisiespeakers upgraden, dan is deze soundbar misschien wel iets voor jou.
Hij komt in een kek wollen jasje, standaard grijs, maar je kunt alternatieve kleurtjes bestellen voor - slik - 79 euro , al krijg je er nog een gratis als je je product braaf registreert.
Wat echt flauw is, is het ontbreken van een 3,5-mm kabeltje of optische audiokabel om het ding op je tv aan te sluiten. Zo'n kabeltje kost geen drol en voor 800 ekkies mag je toch op z'n minst verwachten dat zo'n kabeltje erbij zit.
Naast het versterken van het geluid van je televisie, streamt de Diva ook draadloos muziek van tablets en telefoons.
Het belangrijkste is het geluid, en dat is prima. Het is helder en vol, alleen in de basregionen blijft het wat achter. Verwacht ook geen surround gevoel, daarvoor zul je toch echt een andere oplossing moeten zoeken.
De Libratone is absoluut de meest sexy en smaakvolle soundbar die wij in lange tijd zijn tegenkomen, maar je betaalt er dan ook wel de hoofdprijs voor.

€ 799,-





QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Een memorabele uitspraak uit Leisure Suit Larry is (vertaald)...?

A) Wie niet waagt, die blijft maagd
B) Ken je die blik die vrouwen hebben als ze seks willen? Ik ook niet
C) Wauw, ze ziet er nog beter uit als ze staat

2

Waar houdt eindbaas Tittanus niet van?

A) Spiegels
B) Een niesbui als ie aan de schijterij is
C) Vrouwen met hangtieten en rugzakken

3

Wat is de bijnaam van Godzilla?

A) The King of Monsters
B) The God of Zilla's
C) Languuuuh!

4

Waarom krijgt Devan Rensburg in de game Herald te maken met vooroordelen?

A) Hij is een arme kale homoseksuele gehandicapte joodse neger met een spraakgebrek
B) Hij neemt altijd z'n complete postercollectie van Thomas Berge mee op reis
C) Hij is van gemengde afkomst

5

Welke superlatieven met de letter 'M' gebruikt Graddus voor New York?

A) Magnifiek. Mooi. Meesterlijk.
B) Majestueus. Machtig. Magistraal.
C) Masturbationeel. Meltingpotsierlijk. Mongoolofelijk.

6

'I was the fastest in my time. I must've been; I'm the only left.' Wie zei dat?

A) Shorttracker Steven Bradbury die in 2002 Olympisch goud won omdat al z'n tegenstanders vielen
B) Ricketts, het stoerste personage uit Red Dead Redemption
C) Een bijdehand spermazaadje dat het eitje heeft bereikt





DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE MORTAL KOMBAT KOLLECTORS EDITION VOOR DE PS4 + T-SHIRT + BEANIE + HEADBAND

Als troostprijzen geven we nog 4x een MK T-shirt + beanie + headband weg.

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEEFT SAMUEL IN LOS ANGELES LAST VAN FANTOOMPIJN
- IS ONZE COVER VOLLEDIG 'AUGMENTED'
- FLADDERT ER EEN VENIJNIGE VLEERMUIS VOORBIJ
- SLAAT WOESTE WOUTER MET EEN OORLOGSHAMER
- DOET JURJEN EEN BEETJE 'APART'
- WORDT TJEERD OPNIEUW GEBOREN VOOR DE STRIJD
- DUIKT SAMUEL IN DE WERELD VAN SEKS EN GEWELD

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

CHICKS VAN DE MAAND

Je moet ervan houden: agressieve grieten met dikke tieten, maar áls dat je ding is, ben je in Mortal Kombat X aan het goede adres. En omdat we deze rubriek een maandje of vier hebben overgeslagen, maken we er gelijk een kwartetje van.



VREEMDE PHOTOSHOP?



Onze vormgever Johnny leeft zich maandelijks helemaal uit om onze lelijke koppen overal in en op te shoppen, maar ook ontvangen we regelmatig 'photofrutsels' van onze lezers.
Met name de achtergrond van dit kunstwerkje van PU-lezer 'Molkwerum' vonden we nogal vreemd (hoezo dat stokbrood?), maar nog vreemder was dat Ed bij hoog en bij laag beweert dat er aan dit plaatje helemaal niets gephotoshopt is...

PU AGENDA 2015 – 2016

EXTRAATJE VOOR SNELLE BESTELLERS

Elders in dit nummer kun je alle ins en outs lezen over onze nieuwe schoolagenda, en omdat wij PU-redacteuren allemaal ongegeneerde selfkickers zijn, dachten we dat jullie het misschien leuk zouden vinden als je een PU Agenda zou kunnen scoren met onze handtekeningen erin. Lijkt het je tof als jouw exemplaar gesigneerd is door de PU-redactie, dan moet je zo snel als fysiek mogelijk naar Gamewire.nl om de agenda te bestellen, want de eerste honderd(!) agenda's die we op de post doen, zijn voorzien van onze persoonlijke krabbels.



FETTE MOK

Jan is een enorme Star Wars fan, en dat hij mede-Warsie Wouter in zijn plaats naar de Star Wars Convention in Amerika liet gaan, was dus best wel edelmoedig. Onze hoofdredacteur stelde echter één voorwaarde: Wouter moest wel een leuke goodie voor hem meenemen, en dat deed hij dan ook in de vorm van een Boba Fette mok!

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:











YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

KLEFFE TWEET

In OPUnie heb je kunnen lezen dat Jan er geen goed gevoel over had toen ie niet met KLM maar met British Airways naar Londen vloog. Maar de reactie van de KLM op Jan z'n tweet was wel een beetje erg klef, vinden jullie niet?

Jan Meijroos
Een donkere dag. Ik vlieg naar Londen alleen niet met #KLM maar met concurrent #British_Airways, voelt toch een beetje als vreemdgaan.
View translation

Royal Dutch Airlines
@janmeijroos *snik* ♫ Goodbye my lover. Goodbye my friend. You have been the one. You have been the one for me. ♫ *snik*

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

DOMINATIONS — Diyala Stone Age — Available Loot: 500 750

In de steentijd hadden ze vaak daken van bot omdat er nog geen gereedschap bestond om dingen scherp te maken.

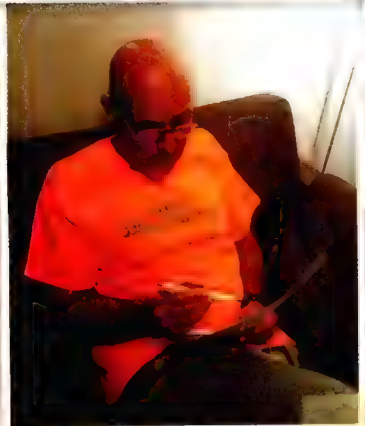






KONINGSDAG

Niet alle PU-redacteuren waren aan het feesten afgelopen Koningsdag. Zo was Florian doodziek, Ed gewoon thuis aan het werk, Tjeerd verplicht aan het gamen voor de Ook Gespeeld rubriek, en wat Samuel deed in de slaapkamer van een paaldanseres willen we niet eens weten...

















FRAMEDROP

Jordi Peters

















Kung Lao





Shang Tsung





Baraka





Goro



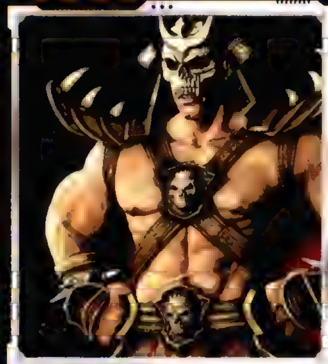


Mileena





Shao Kahn





Smoke





Cyrax





Sektor



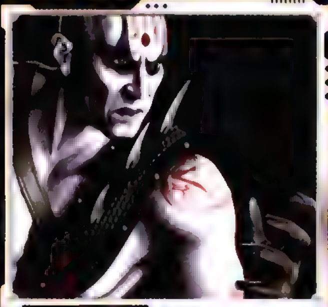


Sindel





Quan Chi





17 characters deden tot nu toe slechts één keer mee:
Daegon. Taven. Dark Khan. Cassie Cage. D'Vorah. Erron Black. Kung Jin. Ferra/Torr. Jacqui Briggs. Takeda. Kotal Kahn. Skarlet (DLC). Kratos (DLC). Freddy Krueger (DLC). Jason Voorhees (DLC). Predator (DLC). Tremor.

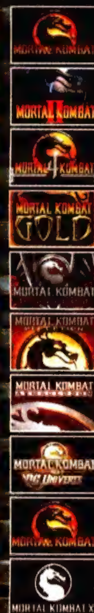


DE 22 MEEST VOORKOMENDE CHARACTERS

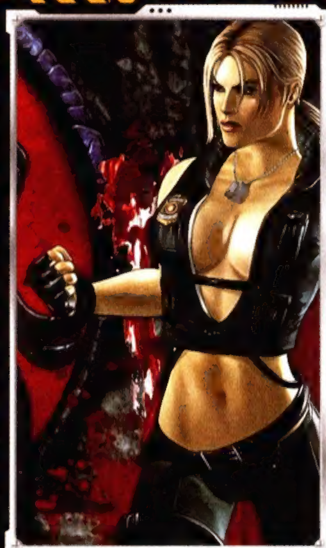
DIT KWARTET WAS IN ALLE MK-GAMES VAN DE PARTIJ!



RAIDEN

SONYA BLADE




REPTILE




KITANA




NOOB SAIBOT




KANO




JOHNNY CAGE



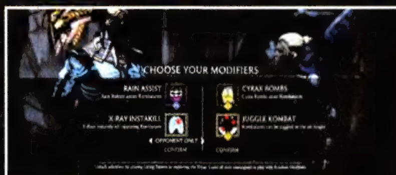



NINO'S TOP 5 FAVORIETE MODIFIERS

5 Moon Boots
Met deze modifier kan je super hoog springen en aangezien de meeste personages best toffe moves voor in de lucht hebben, worden deze potjes super vermakelijk.

4 Danger
Deze is heel simpel: allebei de kombatants hebben 1% health, dus je moet super goed nadenken over je eerste (en waarschijnlijk enige) move.

3 X-Rays Disabled
Terug naar de oude school, terug naar de tijd toen je nog geen super overpowered X-Ray moves had die elke n00b uit kan voeren en je halve levensbalk opvreten.



2 Portal Kombat
Random portals spawnen in het level om allebei de spelers het leven zuur te maken, met hilarische gevolgen.

1 Kabal Assist
Ik miste Kabal een beetje in de lijst van vechters maar deze modifier biedt uitkomst. Hij helpt allebei de spelers.

2 Scorpion
Scorpions move met z'n speer, maar ook zijn bijbehorende 'Get Over Here' uitspraak is legendarisch. In MKX - maar niet alleen daar - is hij een (irritant) gewild character online.

Favoriete moves
A Spear (←, → + □/X)
Met Spear leg je de aanval van je tegenstander effe plat. Je trekt de tegenstander naar je toe en geeft 'm meteen een dikke uppercut of combo cadeau.

B Teleport (↓, ← + X/A)
Met de Teleport move sta je binnen een fractie van een seconde aan de andere kant van het level, en het mooiste is dat Scorpion ook nog eens een klap uitdeelt, mocht iemand in de weg staan. Makkelijk te blocken, maar de move is zo snel dat dit niet vaak gebeurt.

1 Sub-Zero
Sub-Zero is mijn favoriete Mortal Kombat character of all time. In MKX is vooral zijn Cryomancer variatie dodelijk. Hiermee heeft Sub onder andere de beschikking over zwaarden gemaakt van ijs.

Favoriete moves
A Ice Ball (↓, → + △/Y)
Er is niks beter dan je tegenstander even te pauzeren, en dat is precies wat je doet met de Ice Ball van Sub-Zero. Naast de speer van Scorpion is dit de meeste iconische move uit de Mortal Kombat serie en werkt nog steeds als een malle.

B Slide (←, → + ○/B)
Met de Slide van Sub-Zero glij je over de grond om een lage kick uit te delen. Hiermee duik je onder eventuele special moves van je tegenstanders door én je schopt hem tegelijkertijd omver, waarna je meteen een combo in kunt zetten. Het is een snelle move die je niet aan ziet komen!

2 Jacqui Briggs
Het toffe van de dochter van Jax is dat haar drie variaties gemaakt zijn om op drie verschillende afstanden te werken. Haar High Tech variatie brengt moves voor korte afstand, de Shotgun is voor medium afstanden en Full Auto is gemaakt om vanaf de andere kant van het level te pwnen. Ook haar standaard moves zijn perfect en daarbij is ze nog eens een badass chick ook.

Favoriete moves
A Force Rush (alle variaties - ←, → + □/X)
Jacqui zoeft voorbij haar tegenstander en knalt 'm onderweg van zijn voetstuk met behulp van haar hand cannons. Het ziet er super vet uit en zal menig tegenstander in verwarring brengen.

B Gauntlet Strike
(alle variaties ←, → + ○/B)
Dit is een van de weinige moves die ik tegen ben gekomen die 15% schade doet, vijf procent meer dan normaal. Jacqui klapt haar tegenstander in zijn buik en geeft daarna een setje poffers met een kick to the face als toetje.

1 Takeda
De zoon van veteraan Kenshi is hands down mijn favoriet van de acht nieuwe vechters. Hij tovert ijzeren zwepen en brandende zwaarden uit zijn zak alsof het niks is. In zijn Shirai Ryu variatie heeft hij de beschikking over dezelfde moves als Scorpion en dat is ideaal voor als je vrienden lopen te zeuren dat je niet te veel met Scorpion mag spelen.

Favoriete moves
A Quick Phase
(Shirai Ryu variatie - ↓, ← + X/A)
Dit is met gemak de move die ik het meest gebruik in MKX. Het is de achterwaartse teleportatie die Scorpion al sinds de eerste game in zijn arsenaal heeft. Ideaal om je tegenstander op het verkeerde been te zetten. Je kan 'm zelfs even vertragen door X/A ingedrukt te houden.

B Fist Flurry (alle variaties - ←, → + △/Y)
Met de First Flurry schudt Takeda in no-time acht rake klappen uit zijn mouw. Hij heeft een uitstekend bereik dankzij de dash aan het begin en kan perfect worden ingeschakeld als afsluiter van een lange combo.



MK TIPS & TRICKS

Begin met een uppercut of een sprong
Een hoop gamers, maar vooral de A.I., wil nog weleens op je af rennen aan het begin van een nieuwe ronde, en dan is het fijn als je al klaarstaat met je uppercut en je de bonus voor je X-ray balk krijgt voor de eerste hit. Als je tegenstander vaak begint met een special move, doe dan meteen een sprong, zodat je aan de andere kant van je tegenstander terechtkomt en meteen kunt aanvallen voor de eerste hit.

Gebruik een verlammende move, voordat je de X-ray inzet
Als je bonusbalk helemaal vol zit, kan je een mega geweldadige X-ray move doen, maar die is helaas ook gemakkelijk te blocken. Om dat te voorkomen, kan je nét voor de X-ray een 'verlammende' move inzetten, zoals de Ice Ball van Sub-Zero of Spear van Scorpion.

Versterk je special moves
Door een deel van je X-ray balk op te offeren kan je, door op het einde van je special move R2/RT te drukken, een vettere versie van de special move doen. De special move ziet er dan bruter uit, maar doet ook een stuk meer damage. Het opsparen voor de X-ray move is niet altijd even slim, zeker niet als je aan het einde van het gevecht bent.

Vergeet je Kombat Kard niet te updaten
Je speelt constant nieuwe emblemen vrij voor je Kombat Kard, die je perks opleveren. Zo krijg je bijvoorbeeld meer XP voor je Faction of Koins. Vooral aan het begin van de game is het leuk als je content vrij kunt spelen in de Krypt, dus dan heb je veel Koins nodig. Check het regelmatig, dan loop je nooit wat mis.

Gebruik de Stage Interactions
In elke stage heb je een aantal plekken waar je de achtergrond in je voordeel kan gebruiken. Denk aan omaatjes en motorblokken om tegen de bakkes van je tegenstander aan te smijten, of lianen en takken om aan te slingeren. Om ze te gebruiken, moet je op **R1/RB** rammen op het moment dat je een object in de achtergrond ziet knipperen, succes gegarandeerd.

Sweep the legs!
Als je op ← + ○/B drukt, kan je met elke vechter een Quick Sweep doen. Deze lage tackle is de ideale manier om een tegenstander die mid/hoge aanvallen loopt te spammen, te onderbreken.

Uppercut
Al sinds jaar en dag is de uppercut (↓ + △/Y) een van de krachtigste basismoves uit de serie. Elk personage doet er 14% schade mee, en het is een mooie manier om je tegenstander te lanceren voor een makkelijke combo.

Teleporteren voor het winnen
De meeste n00bs hier op de redactie raken helemaal in de war als je een teleport gebruikt. Personages als Scorpion, Raiden, Kung Lao en Takeda hebben allemaal zo'n move in hun arsenaal. Spam ze constant voor een eenvoudige overwinning.



MORTAL KOMBAT X

KHARACTER SPECIAL

Mortal Kombat X is op dit moment veruit de meest gespeelde game op de PU-redactie, en dat komt vooral door de toffe characters. Nino en Florian hebben alle knokkers onder de knoppen genomen en kozen hun favorieten, geven je knok-tips & tricks en blikken terug op MK's Kharacter Kanon.

FLORIANS TOP 5 OLD SCHOOL CHARACTERS

5 Johnny Cage

Johnny Cage is een cocky filmster met een shitty instelling, maar dat maakt hem juist een comic relief in deze brute wereld. In MKX is hij een stuk ouder en heeft ie zelfs een kind (Cassie Cage).

Favoriete moves

A Shadow Kick (←, → + ○/B)
Met de Shadow Kick van Johnny Cage schuif je razendsnel met gestrekt been op je tegenstander af. De move kan van een afstand ingezet worden. De groene gloed om Johnny heen en het gekke geluidje maken de move af.

B Nut Punch (←, ↓ + X/A)
Johnny doet een split voor de tegenstander en mept 'm in z'n ballen, en dat is extra leuk bij iemand die naast je op de bank zit.

4 Raiden

Raiden is een beetje de goedzak en de papa van het stelletje ongeregeld. Ook in de Story Mode van MKX probeert hij weer te redden wat er te redden valt, maar ondanks dat hij niet zo stoer is als andere characters, zijn z'n stroomaanvallen verdomd effectief.

Favoriete moves

A Electrocute (↓, → + △/Y)
De Electrocute move is ideaal om wat afstand te creëren tussen jou en je tegenstander. Na het elektrocuteren ontstaat er een flinke shockwave, waardoor je tegenstander weg wordt geblazen.

B Teleport (↓, ↑)
Als je vastzit in de hoek van het level komt een teleport move goed van pas. De teleport van Raiden is super simpel om te doen en daarom perfect om je tegenstander helemaal gek te maken.

3 Liu Kang

Liu Kang is ook in MKX weer ideaal voor de button bashers. Toch, als je wat tijd steekt in zijn Bruce Lee-achtige vechtstijl, ben je zo goed als onoverwinnelijk.

Favoriete moves

A Bicycle Kick (→, ←, → + ○/B)
De Bicycle Kick van Liu Kang is een epic move. In de old school MK games moest je de move vijf seconden opladen, maar in MKX is 't een fluitje van een cent. Het geluid dat Kang maakt, maar ook het aantal klappen dat je uitdeelt terwijl je in de lucht hangt, werkt uiterst verslavend. De perfecte afsluiter van je combo!

B Flying Dragon Kick (←, → + △/Y)
De Flying Dragon Kick is vergelijkbaar met de Slide van Sub-Zero, maar in plaats van te gliden, vliegt Liu Kang door de lucht. Pas wel op, want als je tegenstander je kick blockt, krijg je sowieso een uppercut om je oren.

NINO'S TOP 5 KAKELVERSE CHARACTERS

5 Erron Black

Clint Eastwood meets Mortal Kombat met deze mysterieuze gunslinger. Zoals je van een MK Kowboy kan verwachten, heeft Erron twee revolvers tot zijn beschikking waarmee hij razendsnelle trickshots kan afvuren.

Favoriete moves

A Stand Off
(Gunslinger variatie - ↓, ← + □/X)
Als je deze move uitvoert, gaat Erron staan alsof hij zich voorbereidt op een duel, waarna je vervolgens kan kiezen om hoog, midden of laag te knallen met je revolver. Door de drie verschillende follow-ups is het voor de tegenstander ontiegelijk lastig om te voorspellen welke aanval komen gaat.

B Sand Slide (alle variaties - ←, → + ○/B)
Erron duikt vanaf een afstandje met twee gestrekte benen richting de enkels van de vijand. Ook deze move is stront irritant omdat hij lastig te blokken is en super snel gaat.

4 Ferra / Torr

Ferra en Torr zijn met afstand de meest originele personages in een fightinggame van de afgelopen jaren. Torr is een gigantische gast en Ferra een klein evil meisje dat op zijn rug zit. Het fijne is dat de meeste amateurs Ferra niet zien aankomen doordat ze zich concentreren op Torr. Super tof ontworpen, mega effectief en ontiegelijk origineel.

Favoriete moves

A Ferra Toss (alle variaties - ↓, ← + △/Y)
Deze move is Ferra/Torr in een notendop. Torr pakt Ferra vast en smijt haar door de lucht, waarna ze verandert in een wervelwind met messen. Heerlijk.

B Little Kutter
(Vicious variatie - ↓, ←, → + □/X)
Torr pakt de tegenstander vast terwijl Ferra over hem heen jumpt. Vervolgens kan je met Ferra een paar rake klappen uitdelen terwijl je grote vriend ervoor zorgt dat je tegenstander niks terug kan doen.

3 Kung Jin

Kung Jin verdient alleen al een vermelding omdat hij de eerste homo in een MK-game is. In de Story Mode onthult Raiden Kung Jin's seksuele voorkeur met een subtiele hint, die vervolgens door een ontwikkelaar is bevestigd op Twitter (kudo's). Dat Kung Jin super chill is om mee te spelen, is een mooie bonus.

Favoriete moves

A Lunge Kick (alle variaties - ←, → + X/A)
Met een lunge kick zet Kung Jin zijn Bo op de grond en gebruikt hij zijn momentum om de tegenstander aan de andere kant van het level te trakteren op een voet in z'n smoel. Doet niet heel veel schade maar is een mooie opener voor een langere combo.

B Air Dive Kick
(alle variaties (in de lucht) ↓ + ○/B)
Jin zoeft als een homing missile met een gestrekt been op zijn tegenstander af en als z'n trap connect, volgt hij zijn kick op met een beuker met zijn Bo. Een bijzonder handige move die de meeste tegenstanders niet aan zien komen.

#258 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

4 PAGINA'S KHARACTER SPECIAL!

TOP 5 VERSE FIGHTERS
EN HUN FAVO MOVES

TOP 5 TOFFE OUWE LULLEN
EN HUN FAVO MOVES

TOP 5 MODIFIERS
VAN PORTAL KOMBAT TOT KABAL ASSIST

DE BESTE TIPS & TRICKS
VAN UPPERKUT TOT KOMBAT KARD



MORTAL KOMBAT X